VISIT…

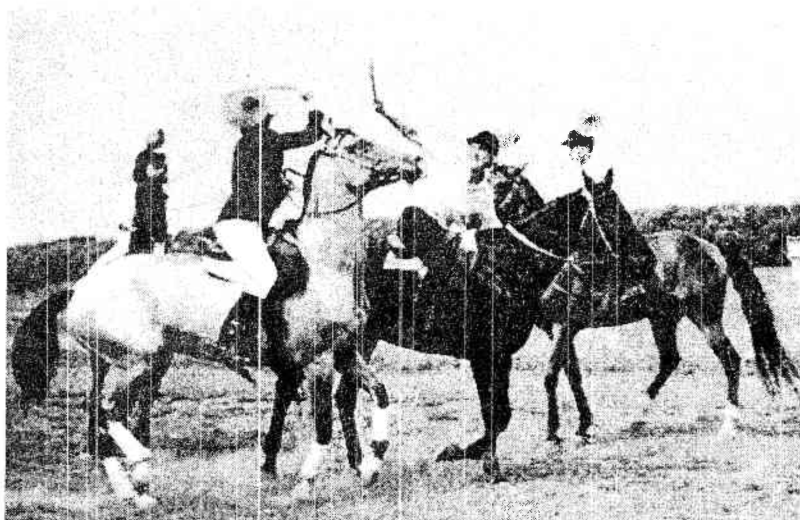
LANZAROTE
Caliente.COM

МИНИСТЕРСТВО СЕЛЬСКОГО ХОЗЯЙСТВА РФ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ ВЕТЕРИНАРНОЙ
МЕДИЦИНЫ И БИОТЕХНОЛОГИИ имени К.И. СКРЯБИНА»

КОЗЛОВ С.А., ЗИНОВЬЕВА С.А., МАРКИН С.С.

КОННЫЕ ИГРЫ НАРОДОВ МИРА

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ



МИНИСТЕРСТВО СЕЛЬСКОГО ХОЗЯЙСТВА РФ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ ВЕТЕРИНАРНОЙ
МЕДИЦИНЫ И БИОТЕХНОЛОГИИ имени К.И. СКРЯБИНА»

КОЗЛОВ С.А., ЗИНОВЬЕВА С.А., МАРКИН С.С.

КОННЫЕ ИГРЫ НАРОДОВ МИРА

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ

Допущено учебно-методическим объединением высших учебных заведений РФ по образованию в области зоотехнии и ветеринарии в качестве учебного пособия для студентов высших учебных заведений, обучающихся по специальности 110401 – Зоотехния

Москва 2008

УДК 636.1.(470.62)

Козлов С. А., Зиновьева С. А., Маркин С. С. **Конные игры народов мира:** Учебное пособие. – М.: ФГОУ ВПО МГАВМиБ, 2008, 73 с.

В учебном пособии рассматриваются конные игры Европы, Азии, Японии, Америки, история их возникновения, правила проведения и значение.

Материалы учебного пособия рекомендованы для студентов сельскохозяйственных вузов, обучающихся по специальности 110401 – Зоотехния, а также для лиц, занимающихся практическим коневодством.

Рецензенты: **Скрипниченко Г.Г.**, докт. биол. наук, профессор кафедры генетики и разведения животных (ФГОУ ВПО МГАВМиБ им. К.И.Скрябина); **Демин В.А.**, канд. с.-х. наук, доцент, зав. кафедрой коневодства (ФГОУ ВПО РГАУ-МСХА им. К.А. Тимирязева); **Муромцев А.Б.**, канд. вет. наук, доцент, зав. кафедрой зоотехнии (ФГОУ ВПО «Калининградский государственный технический университет»).

Утверждено на заседании учебно-методической комиссии факультета зоотехнологий и агробизнеса (протокол № 7 от 19.03.2008 г.).

ISBN 978-5-86341-299-3

© **Козлов С.А., Зиновьева С.А, Маркин С.С.** Федеральное государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Московская государственная академия ветеринарной медицины и биотехнологии имени К.И.Скрябина», 2008 г.

ВВЕДЕНИЕ

Конный спорт зародился в глубокой древности. Стихийно возникавшие скачки азиатских воинов, конные ристалища Древней Греции, Рима и Византии, рыцарские турниры Средневековья, всевозможные военно-прикладные состязания кавалеристов и, наконец, современные Олимпийские игры – таков длинный и сложный путь развития конного спорта. Памятники литературы и искусства, дошедшие до наших дней, рассказывают нам об использовании лошади народами Азии, Африки и Европы в военном деле, хозяйственной жизни и в конном спорте.

В 680 г. до нашей эры на Олимпийских играх в Греции впервые состязались колесницы, а с 648 г. до нашей эры начались соревнования в скачках. Существовавшие в Древней Греции методы отбора лошадей для военных и спортивных целей, их приучение и тренировки изложены в труде Ксенофонта «Гиппика и Гиппарх». Специальные наездники дрессировали лошадей: вырабатывали у них способности к движению различными аллюрами, заставляли выполнять всевозможные упражнения. Те же наездники обучали верховой езде молодых греков, мечтавших о воинской доблести и спортивной славе. В странах Востока мальчиков обучали искусству верховой езды с пятилетнего возраста.

Большую роль в дальнейшем развитии конного спорта сыграли состязания колесниц и всадников на аренах Древнего Рима. Их очень сложная и опасная программа была доступна лишь физически сильным и искусным наездникам. Для обучения детей пользовались различными приспособлениями, в том числе деревянным конем, который в качестве спортивного снаряда применяется до сего времени.

Конноспортивные состязания античного мира – прообраз современных видов конного спорта. Состязания колесниц напоминают современные рысистые испытания. Что касается скачек, то изменились лишь техника и условия их проведения.

Популярные в средневековой Англии, Франции, Испании и Германии рыцарские турниры превратились впоследствии в конные игры, одна из которых – «бой султанчиков» – дошла до наших дней. Много веков назад возникли и передавались из поколения в поколение национальные игры народов Кавказа и Средней Азии. Народные конноспортивные игры за последние годы переживают свое второе рождение.

Несмотря на долгий путь развития конного спорта, неизменной оставалась его цель – воспитание физически сильного, волевого человека.

ИСТОРИЯ КОННЫХ ИГР

Первые упоминания о конных играх восходят к глубокой древности. В Древней Скифии, например, были широко распространены конные состязания, имеющие много общего с современными играми. В Грузии существовал ипподром, на котором всадники соревновались в метании дротиков, стрельбе из лука и в других видах состязаний. Особенно были популярны различные игры с мячом. Один из районов Тбилиси, расположенный на месте, где в древности проводились конские состязания, до сих пор называется Сабуртало, т.е. место для игры в мяч.

На территории Казахстана, республик Средней Азии, а также в соседних Иране и Афганистане у племен, населявших эту территорию в прошлом, большой популярностью пользовались скачки, особенно на длинные дистанции (байга), борьба всадников на лошадях (саис, оодарыш), соревнование за обладание тушей козла (кокпар, когкари, улак), а также игра в мяч (човган, гуй бози), красочное описание которой содержится в древнем эпосе «Шах-Наме».

У народов Северного Кавказа и в казачьих станицах на Дону, Кубани, Тереке и в других районах любимыми видами соревнований были различные варианты джигитовки, а также стрельба в цель и владение холодным оружием.

Конные игры включались в программу спортивных праздников и Всесоюзных соревнований конников колхозов, совхозов и конных заводов. В них принимали участие лучшие спортсмены-любители. В результате обмена опытом некоторые игры, распространенные ранее в отдельных республиках и районах страны, стали достоянием конников других республик.

ЗНАЧЕНИЕ КОННОСПОРТИВНЫХ ИГР

Национальные конноспортивные состязания служат прекрасным средством отбора и выявления рабочих качеств лошадей. Под их непосредственным воздействием созданы и усовершенствованы донская, кабардинская, карабахская, локайская и другие породы. Национальные конные игры имеют важное значение для успешной первоначальной подготовки лошадей к классическим видам конного спорта. Неизменным успехом у конников и зрителей пользуются живые динамичные игры: кызкуу, човган, сюрпапах, кабаки, назаки нетум, мужественные силовые кокпар и оодарыш, а также дистанционные скачки байга и марула и бег иноходцев. Эти игры доступны для многочисленных любителей лошадей и поэтому представляют собой наиболее массовый вид спорта.

Конные игры включаются в программу спортивных праздников и Всесоюзных соревнований конных *колхозов*, *совхозов* и *заводов*. В них принимают участие лучшие спортсмены-любители из всех союзных республик. В результате обмена опытом некоторые игры, распространенные ранее в отдельных республиках и районах страны, стали достоянием конников других республик.

Также конноспортивные игры повышают интерес ребят к занятиям конным спортом и способствуют выработке у них необходимых для конника качеств: смелости, ловкости, выносливости, силы, находчивости, инициативы, решительности, воли к победе. Кроме того, конноспортивные игры всесторонне развивают и укрепляют организм.

Точное выполнение правил игры, стремление преодолеть все преграды и трудности и добиться победы дисциплинируют ребят, воспитывают у них чувство товарищества, закаляют волю, повышают их умение управлять лошадью в том или ином виде конного спорта.

По условиям многих конноспортивных игр ребята непосредственно вступают в единоборство (с соблюдением, однако, установленных правил и под контролем судей), демонстрируя свои смелость и мастерство.

Другой, не менее важной особенностью конноспортивных игр, является их массовый характер: почти во всех играх может принимать участие большое количество спортсменов, а в некоторых – и неограниченное.

Конноспортивные игры просты. Для их организации и проведения не требуется каких-то особых условий или сложного оборудования, и они могут с успехом проводиться везде, где культивируется конный спорт. Содержание этих игр весьма разнообразно. Можно сказать, что они впитали в себя многие элементы конного спорта и придали некоторым из них более целеустремленный характер. Поэтому они должны занимать видное место в системе массовой конноспортивной работы.

Игры могут проводиться на учебно-тренировочных занятиях с юношами, при проведении массовых физкультурных праздников и конноспортивных соревнований.

Подразделяются они на *манежные*, т. е. такие, которые проводятся в закрытом помещении или на открытой площадке, и *полевые*, которые проводятся в поле.

Ниже приводится ряд манежных игр, отражающих наиболее характерные виды конного спорта. По содержанию, организации и правилам проведения игры расположены в порядке нарастания трудностей и могут сыграть большую роль в подготовке спортсмена-конника.

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ

В прошлом национальные конноспортивные игры проводились без особых регламентирующих правил; участники руководствовались традициями, которые не были одинаковыми для разных районов.

В связи с включением национальных конноспортивных игр в программы многих официальных соревнований выработаны подробные правила их проведения.

Судейство национальных игр возложено на судейскую коллегию в составе главного судьи, его помощников – судей у старта и финиша, а также боковых судей и секундометристов. Зачет в конных играх бывает личный и командный. Победителей определяют по большему количеству положительных баллов, а при равном числе баллов и необходимости выявить победителя главный судья назначает дополнительное игровое время. К участию в соревнованиях по национальным видам конного спорта допускаются спортсмены на здоровых добронравных лошадях любых пород. Форма одежды участников игр и седловка лошадей произвольные. Седла должны иметь прочные подпруги и

путлища, а при необходимости нагрудники, подхвостники и кошовку (связывание стремян). Судьи в конных играх, кроме исинди, кызкуу, кабахи, оодарыш и низаки нетум, для оперативного руководства игрой должны иметь верховых лошадей.

ИГРЫ ЕВРОПЫ

Конное поло – излюбленное увлечение аристократии в большинстве стран мира. Это поистине неповторимое по красоте зрелище, собирающее на трибунах самую изысканную публику. По популярности поло стоит в одном ряду с такими элитными видами спорта, как гольф или теннис. Занятие конным поло является своеобразной визитной карточкой принадлежности к высшему свету, признаком аристократии.

Все, до мельчайших деталей экипировки всадников и лошадей, освящено древними традициями, подчинено требованиям эстетики и целесообразности. Здесь нет любителей – только профессионалы высокого класса.

Конное поло зародилось в Азии. Около 2-х тыс. лет назад игра была уже известна в Тибете, позднее ее переняли арабы, индийцы, китайцы и даже японцы. Но особой популярностью конное поло пользовалось в древнем Иране – Персии, где стало национальной игрой местных народов. Когда-то в поло (по-местному чоугани) играли все желающие, но со временем оно становится исключительно привилегией знати. Были выработаны общие правила игры, касающиеся всадников, лошадей и зрителей. Соревнования, устраиваемые на специально оборудованных площадках, привлекали толпы болельщиков. Вельможи, верхом на тонконогих породистых скакунах, покрытых шитыми золотом чепраками, азартно гоняли длинными с загнутым концом клюшками чоугонами деревянный мяч, и сам падишах одаривал победителей дорогими призами. По сей день древние традиции этой увлекательной игры сохраняются в Иране, Афганистане, Пакистане, республиках Средней Азии.

Всемирное распространение конного поло, как и создание его классических форм, относится к концу XIX века, когда британские офицеры из индийских колоний привезли эту игру в Европу. Поло настолько понравилось чопорным англичанам, что вскоре стало повальным увлечением молодых аристократов. В британской армии оно было признано обязательным элементом подго-

товки кавалерийских офицеров. Даже в королевской династии все мужчины по традиции становились прекрасными игроками.

Первых лошадей для поло стали выращивать британцы, считавшиеся законодателями мод в этой игре. Они скрещивали местные породы с чистокровными верховыми жеребцами. Но со временем их обошли аргентинцы, поставляющие на мировой рынок лучших поло-пони. Название «пони из-за ограничения роста лошадей до 147 см (несмотря на то, что в 1919 году ограничение сняли, название так и осталось). Латиноамериканцы использовали в скрещивании очень выносливую породу – криолло и уэльского пони с британских островов, а после снятия лимита на рост стали использовать горячую кровь и чистокровных лошадей. Критерий требований к таким лошадям очень строг: рост от 147 до 155 сантиметров, короткий глубокий корпус, достаточно длинная высокопоставленная шея с хорошо выраженной холкой, косо поставленное плечо, сухие ноги с короткой пястью и мощный круп. Поло-пони должны быть добронравны, энергичны, обладать высокой резвостью на короткие дистанции, приземистостью и совкостью (способность резко менять направление на галопе). По установившейся традиции гриву и челку лошадям коротко подстригают, а хвост заплетают и подвязывают, чтобы ничто не мешало всаднику действовать клюшкой. Сбруя состоит из специального седла с нагрудным ремнем, уздечки – простого трензеля с капсюлем и, если требуется, с мартингалом, защитных ногавок. Лошади должны быть подкованы на гладкие подковы без шипов. Экипировка всадника включает светлую рубашку с коротким рукавом, бриджи, высокие сапоги со шпорами, защитные наколенники, перчатки и шлем со щитком.

Для игры используются деревянные клюшки на длинной (около 1,5 м) гибкой рукоятке и мяч, вырезанный из корней ивы и оплетенный веревкой.

Игра проводится на открытой травянистой площадке (300×150 м), с обоих концов – ворота шириной четыре метра, по бокам – трибуны для зрителей. Игроки, двигаясь галопом, бьют клюшками по мячу, стараясь загнать его в ворота противника. Продолжительность игрового периода 15 минут, но обычно даже самые выносливые лошади не выдерживают более двух периодов, поэтому игроки имеют несколько лошадей на матч, но не более шести. В борьбе за мяч нередки травмы и падения, но

судьи строго следят за соблюдением правил, назначая штрафные удары и даже удаляя особо провинившихся с поля. В команде обычно 4-5 игроков; если игра проводится в манеже, то количество игроков снижают до 3-х. Победившей считается команда, забившая больше мячей в ворота соперников. По окончании матча, опять-таки по традиции, все зрители выходят на поле и утаптывают газон, поврежденный копытами лошадей.

Конные лыжи. Ски-джёринг зародился в Лапландии, причем сначала лыжники катались на северных оленях. Но вот уже несколько лет как в Альпах он превратился в полноправную зимнюю спортивную дисциплину. Первые соревнования прошли в Швейцарии на льду озера в Сент-Морице; с тех пор они проводятся ежегодно и пользуются все большей популярностью у публики.

Не остались в стороне и французы. Такие альпийские курорты, как: Дёз Альп, Шамрусс, Валь д'Изер, Бур-Сен-Морис-Лез Арк и Межев проявили интерес к этому странному виду катания на лыжах. Первая встреча лыжников-конников произошла в 1994 году в Дёз Альп. С тех пор ски-джёринг ушел далеко вперед: регулярно проводятся соревнования, организован национальный комитет по этому виду спорта. Теперь это не только катание с общеоздоровительными целями: в программу соревнований входят гонки, слалом и «фигурное катание», напоминающее водные лыжи. На дистанции слалома лыжник пускает коня галопом по прямой, а сам, поворачивая то влево, то вправо, объезжает расставленные стойки.

Лошадей для ски-джёринга куют на специальные подковы с шипами и каучуковой подкладкой, препятствующей налипанию снега на подошву копыта. На соревнованиях для лыжника обязательна каскетка, а лыжи должны быть цветными, легко различимыми на снегу. Для начинающих существует сбруя с жесткими постромками, которая сглаживает изменения скорости. Кроме того, изготавливается даже двойная сбруя, позволяющая опытному лыжнику везти рядом с собой новичка.

И в Швейцарии, и во Франции проводятся гонки конных лыжников. Но если швейцарских спортсменов возят чистокровные скакуны, то французы довольствуются простыми конягами.

Хорс-бол – зародился в ноябре 1978 года во Франции. Создателями его считаются братья Бернар и Жан-Поль Депонс.

Эта зрелищная игра похожа на баскетбол, только игроки верхом на лошадях. В игре принимают участие две команды. Одновременно на поле находятся по 4 всадника от каждой стороны. Мяч, используемый в хорс-боле, футбольный, но к нему прикреплено шесть кожаных ручек. Эти ручки позволяют легко хватать мяч с коня, а также вырывать его у противника. Сетка-ворота, куда забрасывают мяч, представляет собой круг диаметром 1 м, находящийся на высоте 3,5 м от земли. Сетки расположены с каждой стороны поля. Для того чтобы забить гол, игрок должен встать на стременах, кинуть мяч сбоку двумя руками со средней дистанции 5-10 м. Если мяч падает на землю, то игрок должен, не прекращая движения, поднять его. Стремена соединены между собой ремнем, что позволяет всаднику без особого риска наклоняться с коня и хватать мяч. Этот «стременной» ремень помогает сохранить равновесие в седле. Захват мяча происходит обычно на энергичном галопе, что является характерной чертой этой игры. Базой игры служит выездка. Лошадь обязательно должна уметь выполнять пируэты, осаживания, принимания, менки ног на галопе. Все эти элементы необходимы для полноценной игры.

Регламентация хорс-бола почти не предусматривает ограничений по возрасту (лишь дети, не достигшие 8 лет, не могут выступать на официальных соревнованиях). Считается, что лучшая возрастная группа – от 18 до 35 лет. Спорт, в принципе, исключительно мужской. Результат во многом зависит от чисто физической силы. Впрочем, существуют и чисто женские команды – женский дивизион. Идеальный рост для хорс-болиста – от 165 см до 185 см, лошади – приблизительно 160 см.

Одежда, используемая хорс-болистами, очень проста: сапоги (ни в коем случае краги с ботинками), шлем, наколенники и майка своей команды. Перчатки не рекомендуются из-за потери чувствительности при захвате мяча. Что касается лошади, нужно подбирать седло достаточно плоское, обеспечивающее максимальную подвижность во время игры. Использование стремянного ремня обязательно. Ноги лошади должны быть обязательно защищены либо бинтами, либо ногавками.

Конные карусели – это состязание на лошадях на точность поражения целей разного рода с помощью холодного и огнестрельного оружия и одновременно пышное празднество с демонстрацией знатью богатой одежды и драгоценностей. Карусель, в которой состязались конные кавалеры, называлась рыцарской. Но иногда состязались и молодые дамы, и тогда карусель называлась дамской. Дама сидела в специально сконструированной колеснице, запряженной двумя лошадьми, а управлял колесницей кавалер-возница. Успех дамы в состязании в немалой степени зависел от мастерства этого возницы. Нередко в состязаниях принимали участие титулованные особы и даже монархи.

Состязания проводили на специально оборудованной квадратной арене на городской площади, загородном поле, во дворе замка или закрытом манеже. Зрители располагались на трибунах, окружавших арену. Нередко специально для карусели возводили временные амфитеатры с галереями и ложами.

Карусельные состязания требовали от участников немалой ловкости, искусного владения лошадьми и оружием. Конному кавалеру надо было на полном скаку, применяя элементы высшей школы верховой езды, поразить копьем, шпагой, дротиком или из пистолета расставленные на арене цели. То же самое должны были выполнять и дамы, но сидя в колесницах. Качество выполнения с учетом погрешностей, допущенных при управлении лошадьми и владении оружием, оценивали судьи. Победители получали ценные призы.

Все участники каруселей разделялись на несколько кадрилей – небольшие отряды, состоявшие из шефа, нескольких конных кавалеров, а иногда и колесниц с дамами. Кадрили сопровождали оруженосцы, пажи, музыканты. Каждая из кадрилей имела свой костюм, цвета, эмблему и собственное название. Костюмы представляли собой стилизованные одеяния рыцарей или представителей какого-либо народа.

Возникли бескровные конные карусели как реакция на кровавые рыцарские турниры, которые пользовались особой популярностью в средневековой Европе. Поединки рыцарей на копьях и общие бои между двумя партиями рыцарей на копьях и мечах носили реальный характер и нередко сопровождались ранениями, увечьями и даже гибелью соперников. Эти поединки позднее нашли продолжение в карусельном упражнении, названном ломанием копий. Различие состояло в том, что мишенью на карусели служил не живой соперник, а закованный в латы манекен или так называемая кинтана (столб с мишенью). Тем самым рыцарский поединок уступил место мирной игре. Из ста-

рых времен была заимствована и **колечная игра** – поддевание и снятие копьем подвешенного металлического кольца.

Первая российская конная карусель была учреждена императрицей Екатериной II в Санкт-Петербурге. Были составлены четыре кадрили: славянская, римская, индийская и турецкая. В каждую кадриль входили ее шеф, четыре конных кавалера и две дамские колесницы.

16 июня 1766 года (по старому стилю) долгожданная карусель, наконец, состоялась. Получив от императрицы повеление начать курсы (заезды), главный судья приказал дать сигнал трубой. На арену выехали четыре колесницы, по одной от каждой кадрили, и начался курс, состоявший в том, чтобы объехать всю арену и у каждых из четырех ворот выполнить определенные воинские упражнения. Всего их было шесть.

Вот что происходило, например, у турецких ворот. Дама из славянской кадрили сначала ехала от своих ворот к турецким, где ломала ланцу (копье) о кинтану. На кинтане висел щит с изображением головы Медузы. Затем дама метала жавелот (дротик) в фигуру льва. Далее дама направлялась к индийским воротам для выполнения очередных упражнений. Ей на смену к турецким воротам, подъезжала дама из римской кадрили, стреляла из пистолета в фигуру медведя и устремлялась на своей колеснице к индийским воротам. От славянских ворот появлялась следующая колесница с дамой из индийской кадрили, дама рубила голову чучела гидры, поднимала концом шпаги шишак (шлем с шишкой на конце остроконечной тульи) и ехала к индийским воротам. Наконец, дама из турецкой кадрили, завершая свой курс по арене, снимала длинной ланцей подвешенное кольцо. Закончив свой курс, колесницы по сигналу трубы одновременно покидали арену, и им на смену выезжали другие четыре колесницы. Затем те же упражнения и в том же порядке исполняла первая четверка конных кавалеров, потом вторая и так далее.

Разумеется, участники не могли иметь при себе весь набор упомянутого оружия одновременно. Поэтому жавелоты, ланцы для кинтана и ланцы для кольца в нужное время подавались специальными служителями. Шпага всегда находилась при участнике, а пистолеты размещались в чушках (седельных кобурах) или располагались в колесницах.

12 судей из видных военных и придворных чинов оценивали действия участников: точность попадания в цель, качество рубки

головы или поднятия головного убора, погрешности, допущенные при управлении лошадьми и владении оружием, а секретари записывали оценки.

Великолепная петербургская карусель 1766 года открыла эпоху конных каруселей в стране. Самой памятной из последующих каруселей стала московская карусель 1811 года. Эта карусель стала по существу и последней в России конной каруселью на улицах.

Московская карусель 1811 года, в отличие от петербургской придворной 1766 года, проводилась частными лицами по подписке. Были составлены четыре кадрили: военная, галльская, венгерская и рыцарская русская. Каждая кадриль состояла из шефа и четырех кавалеров в соответствующих костюмах и выезжала под музыку. Дамы на этот раз в состязаниях не участвовали.

Каждый кавалер при прохождении карусельного тура (маршрута) должен был на всем скаку выполнить 8 воинских упражнений. Сначала кавалер, вооруженный шпагой и копьем, выезжал из одного из четырех углов арены, снимал копьем подвешенное металлическое кольцо и картонную голову, затем отдавал копье служителю и принимал стрелу (дротик), которую метал в мишень, потом принимал новое копье, меньшей длины, и ломал его ударом в мишень – круглый щит соперника. Отдав сломанное копье и приняв пистолет, кавалер стрелял из него по другой мишени, далее отдавал пистолет, снова принимал копье и поражал им подвешенный мяч. Наконец, он опять отдавал копье и действовал шпагой – наносил удар по картонной голове и вслед за тем поднимал каску, стоящую на пьедестале. Выполнив все эти упражнения, кавалер останавливался в центре арены перед судейской ложей, а затем уступал место на арене другому кавалеру своей кадрили. Одновременно на арене выступали четыре кавалера, по одному от каждой кадрили.

Восемь судей подсчитывали набранные каждым кавалером очки и определяли четырех призеров, которым потом четыре знатные дамы под звуки труб и литавр вручали ценные призы. После окончания карусели был устроен бал.

С тех пор конные карусели в России пошли на убыль. С 30-х годов XIX века они стали проводиться уже без воинских упражнений и свелись в основном к катанию верхом дам и кавалеров

и исполнению ими на лошадях фигур выездки и различных танцев.

Типичный пример такого рода карусели – царскосельская карусель 1842 года. В этой карусели, проводившейся императором Николаем I 23 мая, участвовали 16 рыцарей в доспехах XVI века и 16 дам в средневековых костюмах. Кортеж из 16 пар, возглавляемый музыкантами и герольдами, торжественным маршем проследовал парком и остановился на эспланаде Александровского дворца. Здесь была исполнена кадриль (танец) с эволюциями. Зрителей было немного – только родственники участников карусели. Конечно, эта карусель была всего лишь домашним развлечением императорского двора.

В марте 1898 года в Санкт-Петербурге в Кавалергардском полку состоялась карусель из 16 пар дам и кавалеров, среди которых были представители громких фамилий князей Шаховских, Оболенских, Горчаковых, Волконских, графов Шереметьевых, Воронцовых-Дашковых. Между прочим, в этой карусели участвовал барон К.Г. Маннергейм, будущий маршал и президент Финляндии.

Наконец, в марте 1900 года в Михайловском манеже Санкт-Петербурга состоялась "Историческая карусель" с благотворительной целью. Сначала 18 пар дам и кавалеров демонстрировали карусель в костюмах конца XVIII века. В заключение 21 всадник показал военную карусель в старинных формах одежды русской кавалерии за период от Петра I до Николая I.

Подъем платков с земли (тенге-лю) – разновидность джигитовки. Развивает у всадника прочность посадки в седле, ловкость и умение управлять лошадью. По условиям игры на дистанции 300 м по прямой раскладывают небольшие платки или какие-либо мелкие предметы, первый в 50 м от старта, а остальные через каждые 20 м. Всадники на галопе должны подбирать разложенные на земле платки. Победителем считается всадник, поднявший наибольшее количество платков и резвее всех прошедший дистанцию.

За каждый поднятый платок всаднику начисляется один положительный балл, а за резвейшее прохождение дистанции – 4 балла. Всадник, прошедший дистанцию тише всех остальных участников, штрафуется четырьмя баллами. Штрафные баллы вычитаются из общей суммы положительных баллов, полученных командой. Зачет игры лично-командный, в команде три всадника.

Папах-оюну (отними папаху) – веселая, красочная конно-спортивная игра. Ее родина – Азербайджан. Содержание игры: каждый всадник старается захватить головной убор другого участника игры и сохранить свой. Всадники без головного убора спешиваются (у них отбирают лошадей) и ударами папах прогоняются с поля. Существуют два варианта этой игры: показательный и спортивный. В первом участвуют 1 всадница и 5 всадников. Всаднику, сохранившему свой головной убор и захватившему два других, засчитывается 1 очко. Всадница получает очко за два головных убора, причем головной убор с всадницы не похищается. Оценка игры ведется по 5-балльной системе с учетом умения управления лошадьми и артистичности исполнения. В спортивном варианте игра проводится между двумя командами в таком же составе (каждая по одной девушке и 5 всадников). Головные уборы похищаются у команды противника. Побеждает команда, получившая за 15 минут большее количество очков. Игра может проводиться на скаковой дорожке ипподрома, стадионе, ровной нежесткой полевой площадке размером 200×30 м.

Игра в мяч (цхенбурти, чоганбурти) – грузинская конная игра. Проводится на ровной прямоугольной площадке длиной 150-300 м и шириной 75-120 м. На коротких сторонах площадки устанавливаются ворота шириной 10 м.

В игре участвуют две команды, каждая из которых состоит из шести всадников: вратаря, двух защитников и трех нападающих. Играют ракеткой с удлиненной рукояткой (чогани), которой всадники пытаются подхватить небольшой резиновый мяч и пытаются пронести его в ворота противника. Все игроки имеют право свободно передвигаться по игровому полю. Мяч можно гонять по земле, подбрасывать в воздух и посылать его в любом направлении. Мяч, выбитый за пределы игрового поля, считается в ауте и выбрасывается оттуда противником.

Игра начинается с центра поля и возобновляется с этого же места после каждого забитого мяча. Продолжительность игры – два тайма по 10 минут с 10-минутным перерывом, после которого команды меняются местами. Зачет игры командный.

Участникам игры запрещается: ударять чогани по чогани противника, бить чогани по лошади и по противнику, сбивать с хода

лошадь противника. За нарушение правил игры и грубость судья назначает штрафные удары, которые пробивают по воротам от штрафной линии; в воротах в это время имеет право находиться только вратарь. Судья может удалить провинившегося игрока на определенное время и даже до окончания игры.

Разновидность цхенбурти – кванчис цема, в которой участники играют не ракетками, а клюшками (кванчи).

Бой всадников дротиками – древняя грузинская игра, в которой игроки демонстрируют умение управлять конем и точно метать копья.

Местом для состязания служит ровная прямоугольная площадка длиной 110 м или такой же участок скаковой дорожки перед трибунами. На противоположных концах этой площадки проводят две штрафные линии, дополнительно отмеченные поворотными флагами. Расстояние между штрафными линиями равно 80 м. Эти линии проводят в 15 м от конца площадки. Конец площадки служит местом старта во время игры.

В игре принимают участие две команды по 6 всадников в каждой. Каждая команда строится на своем краю площадки. Всадники вооружены копьями. Игра проводится в два тайма, после первого тайма команды меняются местами.

Первая команда, начинающая игру, по сигналу судьи посылает на поле игрока, который пересекает свою штрафную линию, подъезжает к штрафной линии противника и бросает копьё в первого всадника из другой команды, находящегося на краю площадки, после чего, обогнув поворотный флаг, карьером скачет обратно. Противник преследует его и на скаку бросает в него своё копьё. Подскакав к штрафной линии противника, он также объезжает поворотный флаг и скачет обратно, а его преследует другой игрок из первой команды.

Таким образом, в течение одного тайма все игроки обеих команд по одному разу становятся преследующими и преследуемыми, а затем возвращаются и пристраиваются на левый фланг своей команды. В каждом тайме игрок имеет право метать только одно копье.

За попадание в противника игрок получает 2 балла, за попадание в лошадь один балл. Если преследуемый всадник успел поймать в воздухе брошенное в него копье, ему засчитывается 2 положительных балла. За нарушение всадниками боковой линии начисляется 1 штрафной балл, за нарушение поворотного флага – 1 балл, за удар копьем без броска – 1 балл и за занос лошади за стартовую линию противника – 2 балла.

Если по истечении игрового времени победитель не будет выявлен, то по истечении 10-минутного перерыва назначается дополнительное время, но не более 5 минут.

Дашвеба – грузинский национальный вид конного спорта, скачка на дистанцию 5-6 км с горы до ипподрома.

Джирити – грузинский национальный вид спортивной джигитовки. Включает толчки через лошадь, стрельбу в цель с коня, поднятие с земли папахи и другие упражнения.

Доги – грузинский национальный вид конного спорта – скачки по сильно пересеченной местности на неоседланных лошадях.

Иссинди – грузинская конная национальная игра, получившая название от одноименного метательного копья, которое в ней используется. Проводят иссинди на ровной прямоугольной площадке размером 150×200 м. Внутри этого участка на расстоянии 15 м от коротких сторон флагами обозначают 2 линии, за которыми находятся «площадки вызова». Две команды по 6 всадников располагаются в разных концах за лицевой линией площадки. Игру начинает один из спортсменов нападающей команды, определенной жеребьевкой. Он въезжает на «площадку вызова» соперников, мечет копье с мягким наконечником из кожи или ткани в одного из игроков, разворачивается и скачет к своей команде. Вызванный игрок бросается в погоню, стараясь поразить вызвавшего брошенным копьем, пока тот не пересек лицевую линию. Когда все игроки нападающей команды примут участие в иссинди, она становится обороняющейся, а ее соперники поочередно выступают в роли вызывающих. Оценивают игру путем подсчета очков, полученных игроками каждой команды.

Маканахах – армянская спортивная игра с мячом и клюшками (маканами) типа поло. В конном варианте размеры поля 100×60 м, ворот – 8×2 м. Мячом служит набитый волосом кожаный шар диаметром 15 см, длина маканов – 140 см. В каждой команде по 6 всадников. Вратарь (№1) не отдаляется от ворот больше чем на 12 м. Игроки № 2 и 4 играют только на левой половине поля, по отношению к своим воротам, а игроки № 3 и 5 – всегда на правой. Капитаны команд (№ 6) играют по всему полю.

Марула – грузинская национальная скачка на дистанцию 25 км и более, в которой участвуют подростки не старше 15 лет.

Мкердаоба – грузинская скачка с резкими поворотами.

Мтидан дашвеба – скачка по горной местности. Очень популярна в Хевсуретии (горная Грузия). Почти весь маршрут скачки состоит из подъемов и спусков, а всадники скачут на неоседланных лошадях и держатся за гриву или пояс, которым обвязывают живот коня. По темпераменту напоминает итальянскую скачку «палео в Сиене».

Мокнева – соревнование на умение мгновенно подчинить себе коня. Перед началом игры на поле или дорожке ипподрома очерчивают прямоугольную площадку длиной 25-30 м и шириной 4-5 м. Всадник галопом выезжает на середину площадки и шагом направляется к ее концу. У черты он резко поворачивает коня и скачет к противоположному концу, где также резко останавливает коня, делает поворот у самой черты и опять скачет к противоположному концу; такой маневр повторяется 2-3 раза. В случае если конь хотя бы одной ногой переступит границу или всадник дважды повернется через одно и то же плечо или сделает поворот далеко от конца площадки, он получает штрафные очки.

Низаки-нетум -- старинная игра горцев, напоминающая рубку лозы у военных. Существует много ее разновидностей, например поражение цели на быстром аллюре копьем или из лука (кабахи), броском гранаты в кольцо, поражение цели арканом (аркан-тарташ) в кольцо и т. п. При первом варианте игры всадник по команде судьи на галопе хватает с подставки (высотой 2 м) копье, подбрасывает его в воздух и на лету ловит, после чего наносит укол в чучело, лежащее на земле, далее наносит укол в мяч, находящийся на второй подставке, затем бросает копье в кольцо, находящееся на верху трехметрового столба, продолжая маршрут, он хватает с третьей подставки гранату и кидает ее в следующее кольцо. Цели, которые должен поражать всадник, располагаются по прямой линии на расстоянии 25 м одна от другой. Как только всадник взял копье, стартер отмахивает флагом, включает секундомер, по выполнении последнего задания и сигналу у финиша судья останавливает секундомер. Для состязания каждая команда выставляет по 6 всадников. Очередность выступления команд определяется жеребьевкой. Команда выстраивается за 50 м до первой подставки. За каждую чисто пораженную цель дается по одному очку (цель считается пораженной чисто, если поражена боевым концом копья). Время прохождения дистанции учитывается по секундомеру. Победа

присуждается команде, набравшей наибольшее число очков за чисто пораженные цели и лучшую резвость. Резвейшей команде добавляется 4 очка, а у прошедшей дистанцию тише всех снимается 4 очка. Всадник, перешедший на дистанции с галопа на рысь или сделавший остановку перед хваткой копья, гранаты или перед броском, выбывает из соревнования. Игра может проводиться по скаковой дорожке ипподрома, на любом стадионе или ровной грунтовой дорожке.

Ради (радробагани) – грузинская национальная конная игра с мячом, разновидность **цхенбурти.** Участвуют 4 игрока. Продолжительность ради 5 мин. Задача – подбросить вверх мяч и на скаку поймать его на ракетку-чоган. Выигрывает тот, кому это удается 3 раза подряд.

Сюр-папах (конный баскетбол) – очень красочная и темпераментная азербайджанская игра, развивающая ловкость, быстроту реакции и требующая от всадника мастерского управления конем, меткости броска и лихой джигитовки. Игра проводится на скаковой дорожке длиной 300-400 м. В начале и конце площадки устанавливают по трехметровому столбу с укрепленным наверху кольцом диаметром 50 см. Вокруг столба проводится 5-метровая штрафная линия и внутри ее еще одна (1,5 м). Смысл игры: при помощи умелых передач-перебросок забросить папаху (из бараньей шкуры с длинной шерстью, набитую опилками) в кольцо противника. Все броски всадник проводит, не пересекая штрафной линии. Играют две команды (по 6 всадников в каждой). В нападении в каждой команде по 4 всадника, имеющих право игры по всей дистанции, а в защите по 2 всадника с правом игры только на своей половине поля. Папаху игрок имеет право держать в руке только 4 секунды. Запрещено передавать папаху из рук в руки без броска. Если папаха упала, ее имеет право с хода поднять любой всадник. Игра начинается с того, что заброшенная без передержки в руках с фронта папаха в кольцо противника дает 1 положительное очко. Заброшенная с тыла не засчитывается. Продолжительность игры – два 10-минутных тайма с таким же перерывом и сменой.

Тарчиа – грузинская конноспортивная игра, в которой участвуют 4 всадника: преследуемый, держащий в зубах шарф, и 3 преследователя. По сигналу судьи первый скачет в поле размером 60x60 м, а через 3 сек. стартуют преследователи. Их задача – коснуться рукой плеча беглеца, после чего он отдает шарф и

становится преследователем. Побеждает участник, сумевший, будучи преследуемым, за 3 мин. вернуться на линию старта с шарфом. Другие варианты игры: проводится она на ровной площади или в поле. Время, отводимое на игру, оговаривается заранее. Играют в тарчию следующим образом. Сначала вызывают охотников принять участие в игре. Затем четверо участников выбирают какую-либо из присутствующих девушек судьей состязаний. Девушка, выбранная судьей, по собственному выбору вручает одному из игроков цветной платок, который она повязывает ему на руку или же прикрепляет к воротнику. После этого все четверо играющих отъезжают от судьи на 100 м. Цель игры: по сигналу судьи начать преследование всадника, у которого находится платок. В свою очередь обладатель платка старается всеми силами избежать встречи с преследователями и, обойдя их, вручить судье платок. Если это ему удастся, то он объявляется победителем, и девушка торжественно награждает его тем же платком. В случае если одному из преследователей удастся отобрать у тарчия платок, то игра прерывается. Новый обладатель платка повязывает его себе на руку, в то время как остальные играющие отъезжают от него на 50 м, а затем по сигналу судьи начинают преследование нового тарчия. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не вручит девушке платок или не кончится установленное время. Игра может вестись и между двумя командами. В этом случае выигравшей считается команда, один из участников которой вручит судье платок. В игре всадникам запрещается хватать друг друга за одежду, за конское снаряжение, толкать лошадей и прочее.

Човган – азербайджанская национальная командная конная игра, вариант конного поло. Цель игры – забить мяч в ворота противника. Для човгана поле размером 90-250×60-120 м разделяют средней линией. В каждой команде 5-6 игроков (вратарь, защитники, нападающие). Защитники не покидают свою половину поля, а нападающие не въезжают в полукруглую площадку диаметром 5 м перед воротами противника. Продолжительность игры – 2 периода по 15 мин. с перерывом 10 мин. между ними.

Чопанахах – армянская национальная конная игра – борьба 2 всадников. Для проведения чопанахах в середине площадки вкапывают столб высотой 1,5 м, к которому прикрепляют 2 крепкие веревки. Свободными концами веревки привязывают к задним лукам седел участников игры. Задача борьбы – не слезая с

лошади, обвить веревку противника вокруг столба и, ограничив тем самым его подвижность, скинуть соперника на землю или повалить его вместе с лошадью.

Битье бочек – старинная игра народов Скандинавии. Всадники по очереди проезжают галопом мимо подвешенной на 3-метровой высоте деревянной бочки и стараются ударить по ней дубинкой. Если от бочки и крышки не останется и дощечки при ударе – вот и победитель.

Венгерские конные праздники. В Венгрии в Пуште (восточная часть страны) до сих пор популярны традиционные конные праздники, в которых участвуют все жители. Тут обязательны демонстрация искусства чиков – венгерских пастухов-табунщиков, гладкие и барьерные скачки, состязания конных упряжек, «венгерская почта» – езда на пяти лошадях одного смельчака, стоящего на любой из двух задних лошадей и управляющего одновременно еще тремя лошадьми, скачущими в связке перед парой.

Конкурс фризских лошадей – проводится раз в 5-6 лет в северной части Нидерландов, во Фрисландии. Жюри оценивает каждую лошадь, отбирая лучших. Эти лошади – своеобразный символ Фрисландии: вороные кобылы, иногда со светлой отметиной на голове, легко везут рысью нарядный экипаж. Знамениты там и **конные кадрили:** юноши и девушки в национальных костюмах выступают с показом фигурной езды на вороных фризских лошадях верхом. В **соревнованиях упряжек** чаще всего участвуют семейные пары. Кучеру надо резво провести экипаж между стойками с нанизанными на них кольцами, а женщине постараться снять эти кольца, не прозевав и не уронив ни одного.

Латвийская корзина – эта игра раньше была очень популярной в Латвии. Ее начинали девочки-латышки, когда зажигают костры и поют большие хоры, и все надевают старинные костюмы с украшениями. На лугу выстраивается невысокая квадратная загородка размером 3×3 м. Туда накладывают солому, сухие елочки и сосенки. Вечером, когда горят костры, зажигается и эта «латвийская корзина». Из леса вылетают девочки на неоседланных лошадях и прыгают через огонь – «латвийскую корзину».

Ледяной город – старинная русская игра. Всадники атакуют охраняемые ледяные укрепления, пытаясь одолеть защитников и пробить брешь в толстых снеговых стенах, облитых водой. Ес-

ли им это удается, то они врываются в «город» и пленяют его «население».

«Палео» города Сиены – знаменитые в Италии скачки без седла на лошадях по городским улицам и небольшой площади в центре. Проводятся два раза в год – в июле и августе. Каждая улица, каждый дом на ней «болеют» за своих участников – выставленных их жителями на эту скачку всадника и лошадь.

Парфорсная охота – увлекаются в Англии. Красивое зрелище, когда ярко одетая группа всадников скачет по пересеченной местности. Дистанция таких охот достигает 35 км.

Эти конные развлечения подразделяются на три вида:

- первый – без собак, всадники гонятся за лисой и, настигнув ее, стараются схватить за хвост;
- второй – «волокушка»: собак пускают по искусственному следу лисы, а за ними отправляются всадники, обгоняя друг друга;
- третий – настоящая охота: гончие с лаем преследуют зверя по следу, а сзади не отстают охотники на лошадях.

В России такие охоты также были популярны – с гончими, борзыми собаками, они возрождаются в последнее время.

При-купль – соревнования в парном преодолении препятствий, демонстрация парной езды, обычно мужчиной и женщиной. Нередко в при-купль включают и соревнования па-де-де – выступление двух мастеров выездки, выполняющих под музыку эффектную произвольную программу в унисон.

Пушбол (конный футбол) – групповая двусторонняя игра с большим мячом – дает всадникам возможность попрактиковаться в управлении лошадью, укрепляет их посадку, а также развивает ловкость, смелость и решительность.

Игроки, разделенные на две одинаковые команды, пытаются провести мяч в ворота противника. К игре допускаются всадники, которые усвоили основные правила управления лошадью и приобрели достаточно крепкую и правильную посадку в седле.

Команды, как правило, состоят из шести всадников, имеющих определенные функции: вратарь (№ 1), правый защитник (№ 2), левый защитник (№ 3), правый нападающий (№ 4), центральный нападающий (№ 5) и левый нападающий (№ 6). Один из игроков команды назначается ее капитаном и должен иметь на рукаве отличительный знак.

Участники игры одеваются в удобный для верховой езды костюм, на спине пришивается соответствующий номер. Желательно, чтобы одежда играющих команд отличалась по цвету.

Снаряжение и седловка лошадей могут быть произвольными или заранее определяются руководителем игры. Подковы у лошадей должны быть гладкими, без шипов, чтобы во время игры не испортить мяча. Запрещается бинтовать ноги лошадям и пользоваться хлыстом или плетью.

Для игры нужен мяч диаметром около 150 см с ровной поверхностью, без грубых швов и металлической шнуровки, которые могут нанести раны (ссадины, царапины) лошади. Покрышка мяча делается из кожи или плотной парусины, в середину покрышки вкладывается резиновая камера.

Перед игрой мяч накачивается, а после игры воздух из камеры выпускается. Мяч должен быть достаточно упругим и легким. Покрышку и камеру необходимо хранить в сухом помещении и возможно чаще просушивать на воздухе.

Игра проводится на ровной травяной (или с мягким грунтом) площадке прямоугольной формы.

Размеры площадки зависят от количества игроков в каждой команде. Для команд нормального состава (шесть человек) длина ее должна быть не менее 300 м, а ширина – не менее 160 м. Границы площадки обозначаются неглубокими канавками и заливаются мелом, известью или засыпаются опилками. На коротких сторонах площадки врытыми в грунт стойками обозначаются ворота. Ширина ворот – 7 м, высота стоек – 2-2,5 м. Территория площадки тремя поперечными линиями делится на четыре равные части. Средняя поперечная линия называется центральной и делит площадку на две равные части. Две другие поперечные линии называются штрафными. Территория, заключенная между короткой стороной площадки и ближайшей к ней штрафной линией, называется штрафной площадкой. Короткие стороны площадки называются лицевыми, а длинные – боковыми.

Игра состоит из двух частей продолжительностью 10 мин. каждая. Между первой и второй частями дается 10-минутный перерыв, и команды меняются воротами.

Перед началом игры команды выезжают на середину площадки и выстраиваются друг против друга. После обмена приветствиями и жеребьевки игроки занимают свои места: вратарь

(№ 1) – у ворот, защитники (№ 2, 3) – на своей штрафной площадке, нападающие (№ 4, 5, 6) -- у центральной линии.

По свистку старшего судьи нападающие команды, получившей по жеребьевке право начинать игру, катят мяч к воротам противника. Нападающие второй команды стараются перехватить мяч и направить его в противоположную сторону.

Катить мяч разрешается грудью лошади. Толкать мяч руками и подбивать его ногами запрещается. Мяч могут катить один, два или три игрока вместе. Лучше, если мяч катят три игрока, так как при этом обеспечиваются достаточная сила и скорость его движения.

При ведении мяча тремя игроками средний всадник толкает мяч с наибольшей силой, а два других находятся по бокам и несколько впереди него для того, чтобы иметь возможность принимать участие в толкании мяча и направлять его движение.

Для того чтобы перехватить мяч у противника, нужно сначала остановить его (грудью или боком лошади), а затем катить в нужном направлении. Останавливать мяч грудью лошади могут также один, два или три всадника вместе. Лучшие результаты получаются при остановке мяча тремя всадниками, так как один всадник очень часто бывает не в состоянии удержать быстро катящийся мяч. Остановку мяча боком лошади может успешно производить и один всадник. Категорически запрещается останавливать мяч задом лошади.

При невозможности остановить быстро катящийся мяч игрок может сбить его с направления, для чего он с достаточной скоростью движения наезжает на мяч сбоку.

Посылать лошадь вперед или в стороны играющий может туловищем, шенкелями, поводом или шпорами. Использовать голос для посыла лошади запрещается. Дотрагиваться до лошади противника разрешается только своей лошадью.

Если нападающие одной из команд сумели провести мяч на территорию штрафной площадки своего противника, то нападающие игроки другой команды не имеют права продолжать борьбу за мяч и остаются в поле около штрафной линии. Дальнейшую борьбу за мяч могут вести только защитники и вратарь, которые включаются в игру, как только мяч вкатывается в пределы штрафной площадки.

Таким образом, защитники и вратари обеих команд имеют право играть только на территории своих штрафных площадок,

а нападающие игроки могут свободно передвигаться по всему полю, за исключением своей штрафной площадки.

Если мяч проведен в ворота противника, игра возобновляется с центра поля. Право снова начать игру предоставляется той команде, в чьи ворота был забит мяч.

Мяч считается проведенным в ворота, если он полностью прошел за лицевую линию между стойками.

Если мяч выкатился за боковую или лицевую линию площадки, то он вводится в игру с места пересечения той или другой линии. Право ввести мяч в игру получает та команда, которая не виновата в том, что он вышел за пределы площадки. Игроки противоположной команды в момент ввода мяча в игру должны отойти от него на расстояние 10 м.

За нарушение правил игры старший судья игры назначает в сторону провинившейся команды штрафной удар, который производится с того места, где произошло нарушение. При выполнении штрафного удара все игроки, кроме тех, которым поручено вести мяч, отходят от мяча не менее чем на 10 м.

Если нарушение произошло на штрафной площадке, штрафной удар производится со штрафной линии, прямо напротив ворот, которые защищает только один вратарь.

Победа присуждается той команде, которая за 20 мин. игры проведет в ворота противника большее число мячей.

Для ведения игры назначаются старший судья и четыре его помощника. Старший судья до начала соревнований обязан проверить состояние площадки и мяча. В ходе игры он находится на территории площадки, в том месте, откуда ему удобнее следить за выполнением игроками установленных правил игры. Старший судья имеет право: назначать штрафные удары, делать замечания игрокам или удалять их с поля за неоднократные нарушения правил игры, определять правильность прохода мяча в ворота противника. Он может быть на лошади.

Помощники старшего судьи находятся по одному на каждой боковой и лицевой линиях. Их задача – сигнализировать старшему судье о выходе мяча за пределы площадки, указать место пересечения мячом боковой или лицевой линии и подкатить мяч к этому месту.

Соревнования по обработке земли – проводятся в Англии. Кто ровнее вспашет клочок земли, или проборонит, или быстро

справится с сорняками, аккуратно польет с бегущей лошади растения и т.д.

У нас на территории ВНИИ коневодства под Рязанью каждый год в июне отмечают праздник Лошади и также проводят соревнования пахарей, причем даже на кобылах с жеребятами, в этом заключен глубокий смысл, т.к. жеребенок – обязательная принадлежность крестьянского подворья, а его мать – кормилица семьи крестьян.

Соревнования по владению шашкой (рубка лозы) – разновидность военно-прикладного спорта, особенно популярна в кавалерии. До середины 1950 г. входила в программу всех крупных конноспортивных соревнований в СССР. На прямой дистанции 200 м справа и слева поочередно устанавливали на расстоянии 12-15 м одна от другой 12 стоек с различными целями для рубки и уколов: 8 шт. свежих прямых лоз толщиной 1,5-2 см, конус из глины с основанием диаметром 15 см, шар (голову) из глины диаметром 10 см, чучело (мешок с соломой) общей высотой со стойкой 170 см. Участники соревнований по одному скакали по дистанции со скоростью не менее 500 м/мин. и, нанося удары шашкой по обе стороны, срубали лозы и конус, уколом поражали шар (голову) и чучело и срывали кольцо. За каждую пропущенную или нечисто пораженную цель начислялись штраф-очки. Победителем признавали спортсмена, получившего наименьшую сумму штраф-очков, а при равенстве результатов – показавшего лучшее время.

Стойло. Игра вырабатывает у всадников ловкость, смекалку, быстроту ориентировки и умение управлять лошадью. Проводится она на ровной площадке, которая оборудуется следующим образом. На одной стороне площадки устанавливается коновязь на 6 станков. На расстоянии 15 м от коновязи параллельно ей прочерчивается линия старта, которая по краям обозначается флажками. На расстоянии 25 м от линии старта (т. е. в 40 м от коновязи) устанавливается столб высотой 2–2,5 м, вокруг которого всадники должны делать поворот.

В игре одновременно участвуют семь всадников, которые выстраиваются на линии старта в направлении поворотного столба.

По сигналу судьи каждый всадник должен начать движение, объехать вокруг столба и занять какой-либо станок на коновязи. Ввиду того, что число участников игры на одного человека

больше, чем имеется станков на коновязи, один из всадников обязательно останется без места, за пределами коновязи. Этот всадник исключается из игры, а оставшиеся шесть снова выстраиваются на линии старта. Для продолжения игры, судья снимает с коновязи один станок. Таким образом, число оставшихся участников игры опять на одного человека превышает число станков. Заезды всадников повторяются в таком порядке до тех пор, пока на старте останутся два всадника, а на коновязи – один станок. Кто из оставшихся двух всадников займет последний станок, тот и считается победителем.

Всадники, занимающие в ходе игры станки, не должны допускать их развала. Всадник, сбивший на землю цимбалину и верхнюю перекладину станка, считается выбывшим из игры. Из игры выбывает и всадник, который не объедет вокруг столба.

Для проведения игры назначаются старший судья и его помощник. Старший судья следит за правильным занятием всадниками станков, а его помощник выпускает всадников со старта и наблюдает за прохождением вокруг столба.

Другие конные игры

Игры «На ловкость»

Есть несколько вариантов этих игр, которые объединяются общими положениями. Дистанция от 60 до 100 метров, что зависит от породности и состояния лошадей, возраста и степени подготовленности всадников. В середине дистанции предусмотрена точка поворота (отмечена вешкой, стойкой с флагом, копной сена и т.д.), от которой всадники должны вернуться обратно к финишу. Если игра носит соревновательный характер и в ней участвуют команды различных обществ, то дистанция должна быть четко размечена. В рамках этого основного положения могут быть многочисленные варианты. Выдумка организаторов должна быть ограничена требованиями безопасности и исключать несчастные случаи.

Основные условия и требования:

- Необходимо оговорить, должен ли всадник ехать на оседланной лошади или без седла, разрешены ли стремена, каким аллюром должна двигаться лошадь или это не регламентируется.
- Запрещается использование хлыста и шпор.

♦ Взнуздывание только на трензель. В отдельных случаях может быть разрешен мартингал.

♦ Места определяются как по последовательности прихода к финишу, так и по времени. Может быть введена система штрафных очков за ошибки или невыполнение предусмотренных элементов игры.

♦ В эстафетах смена участников команды проводится за линией старта (финиша) путем передачи какого-либо предмета (эстафетной палочки) или простым хлопком рукой по принимающему очередной старт.

♦ Строго запрещается грубое отношение к лошади, особенно дергание поводьями, а также недозволенное воздействие на соперников. За нарушение всадника исключают из игры.

Условия и правила игры должны быть заблаговременно сообщены.

Игра «Скачка с куклой»

Игра может проводиться как личное первенство и как эстафета. Дистанция 80-100 м (с пунктом поворота в середине дистанции). Ширина дорожки 6-8 м. Количество параллельных дорожек определяется общей площадью площадки и количеством участников.

Для игры каждая команда должна подготовить «куклу». Обычно это старые брюки и пиджак, набитые соломой и скрепленные ремнем. Голова куклы также из матерчатого мешочка, набитого соломой и раскрашенного по усмотрению команды. Чем оригинальней и веселей будет выглядеть кукла в глазах зрителей, тем большего успеха добьется команда.

По команде стартового судьи участники устремляются к поворотному пункту, где на скамейке лежит или сидит кукла. Они подхватывают, желательно не снижая аллюра, каждый свою куклу, берут к себе в седло и устремляются к финишу.

Возможны другие варианты:

– кукла лежит на скамейке где-то посредине маршрута; всадник должен подхватить ее на пути к пункту поворота, а на обратном пути к финишу вновь положить на прежнее место;

– при проведении эстафеты первый всадник подхватывает куклу на пункте поворота и скачет к финишу, где передает ее следующему члену своей команды, который должен вернуть куклу на пункт поворота, а затем скакать к финишу, где передает эстафету следующему участнику, который повторяет действия

первого всадника; это продолжается до тех пор, пока последний участник эстафеты не привезет куклу на финиш;

– если всадник теряет куклу на маршруте, на поворотном пункте или на скамейке (кукла падает на землю), он обязан спешиться, взять куклу в седло и продолжить игру с того пункта, где он совершил ошибку;

– при повторной потере куклы в личных соревнованиях всадник исключается из игры; при проведении эстафеты всадник, дважды потерявший куклу, скачет без нее к линии финиша и передает эстафету следующему участнику своей команды, который должен сначала подобрать утерянную своим предшественником куклу, закончить невыполненные им задачи и только после этого начать выполнять свои задачи.

Поскольку куклы имеют размеры взрослого человека, бывают ярко раскрашены и имеют самый фантастический вид, необходимо предварительно приучить лошадей к ним во избежание шараханья и отказа лошади приближаться к кукле во время игры.

Победитель в этой игре определяется, как правило, по очередности прихода на финиш как в личном, так и в командном варианте ее проведения. Можно организовать веселое чествование куклы команды-победительницы.

«Игра с флагами»

«Игра с флагами» – индивидуальная односторонняя игра. Для ее проведения на ровном месте размечается прямоугольная площадка размером 40×60 м. По углам площадки устанавливаются четыре стойки, которые помечаются порядковыми номерами с 1-го по 4-й. В первую стойку вставляются четыре флага разных цветов (например, белый, желтый, синий и зеленый). Все флаги этой стойки помечаются цифрой «1». Во вторую и во все последующие стойки вставляются по четыре флага таких же цветов, которые помечаются цифрами, соответствующими номеру стойки. Таким образом, в каждой из четырех стоек находится по одному флагу каждого цвета.

Поперек боковой линии площадки между стойками №1 и № 4 прочерчивается линия старта, которая одновременно является и линией финиша.

В игре одновременно могут принимать участие четыре всадника, которые на левом рукаве должны иметь отличительные повязки, соответствующие цветам флагов. При наличии большо-

го количества всадников создается несколько групп по четыре человека в каждой.

Для руководства игрой назначаются старший судья и судьи у стоек. Старший судья отвечает за организацию и проведение игры. Он обязан заранее проверить состояние площадки и наличие необходимого спортивного инвентаря или оборудования, произвести расчет участников на группы, если их количество превышает четыре человека, познакомить их с условиями и порядком проведения игры, распределить между всадниками цвета флагов. В ходе игры старший судья вызывает всадников на старт, подает сигнал к началу игры, следит за соблюдением правил и отмечает очередность прохождения всадниками линии ворот.

Судьи у стоек являются помощниками старшего судьи и находятся по одному у каждой из четырех стоек. Они обязаны следить за тем, чтобы участники игры вынимали из стоек флаги своего цвета. Если участник игры берет не свой флаг, судья должен скомандовать ему «Стой!» и заставить взять флаг своего цвета.

До начала игры всадники выстраиваются на линии старта. По сигналу старшего судьи они устремляются к стойке № 1, берут из гнезд флаги своего цвета и скачут с ними к стойке № 2, вынимают из нее флаги с цифрой «2» и вставляют на их места привезенные от стойки № 1 флаги с цифрой «1». Флаги с цифрой «2» таким же порядком заменяются в стойке № 3 на флаги с цифрой «3» и т. д. Таким образом, к концу прохождения первого круга флаги с цифрой «4» должны переместиться из стойки № 4 в свободные гнезда стойки № 1.

Продолжая скачку, всадники из стойки № 2 вынимают флаги с цифрой «1» и заменяют их в стойке № 3 на флаги с цифрой «2», которые в свою очередь заменяются в стойке № 4 на флаги с цифрой «3» и т. д.

После того как всадники обойдут вокруг площадки пять кругов, все флаги должны занять в стойках первоначальное положение. Победителем в игре признается тот всадник, который быстрее всех выполнит это условие и первым пересечет линию финиша.

Если в игре принимают участие несколько групп, то старший судья при выпуске со старта каждой группы участников засекает время. В этом случае первенство в игре присуждается тому

всаднику, который при выполнении условий игры показал наименьшее время.

«Игра с кольцами»

Для «Игры с кольцами» оборудуется прямоугольная площадка длиной 50 м и шириной 20–25 м.

Одна из коротких сторон площадки называется исходной линией, а другая, противоположная ей, – линией столбов. На линии столбов устанавливается несколько шестов (столбов) высотой 2,5 м с интервалом 4-5 м друг от друга. Все столбы помечаются порядковыми номерами справа налево (цифры должны быть нанесены на той стороне столбов, которая обращена к исходной линии). Кроме того, для игры нужны кольца диаметром 25-30 см из проволоки или из тонких прутьев (лозы). Для каждого участника игры требуется 5 колец. Кольца кладутся на исходной линии.

Перед началом игры всадники подъезжают на своих лошадях к площадке и выстраиваются на исходной линии на расстоянии 4-5 м друг от друга. По сигналу судьи каждый из них должен спешиться, взять одно кольцо, снова сесть в седло, возможно быстрее подъехать к своему столбу и надеть на него кольцо не слезая с лошади. В процессе игры каждый всадник еще четыре раза возвращается на исходную линию и берет по одному кольцу. Когда все кольца будут перевезены и надеты на столб, всадник возвращается на исходную линию, которая в этом случае является уже линией финиша.

Победителем признается всадник, который выполнит условия игры и первым пересечет линию финиша. Если в игре участвуют несколько групп всадников, для выявления победителя требуется засекать время.

За игрой следят старший судья и помощники старшего судьи. Старший судья до начала игры должен проверить состояние площадки и наличие спортивного оборудования, состав участников, объявить им условия игры и произвести жеребьевку: кто на какой столб будет надевать кольца. В ходе игры старший судья находится на исходной линии, откуда подает сигнал к началу игры, следит за соблюдением игроками установленных правил и отмечает очередность прибытия всадников на линию финиша.

Помощники судей находятся в 5 м за линией столбов и следят за тем, чтобы всадники надевали на столбы не более чем по

одному кольцу за один раз. Один помощник может следить за двумя или тремя всадниками.

«Спешивание»

«Спешивание» – групповая односторонняя игра, позволяющая всадникам практиковаться в быстром спешивании с лошадей и посадке в седло на быстрых аллюрах. В игре могут принимать участие несколько всадников, которые разбиваются на пары.

Игра проводится на ровном участке местности или на площадке длиной не менее 150 м и шириной в зависимости от количества пар, одновременно выпускаемых со старта. На одной из коротких сторон площадки ставятся столбы или флажки по количеству пар, участвующих в игре.

В каждой паре один из всадников является коноводом, а другой – спешивающимся. Чтобы удобнее было судить, у каждой пары всадников должна быть отличная от других участников форма одежды или же на спине и на груди нашиты номера: у первой пары – № 1, у второй – № 2 и т. д.

Перед началом игры участники выстраиваются на исходной линии, служащей в данном случае линией старта, на расстоянии не менее 5 м пара от пары. Каждая пара становится против указанного ей столба (флажка). Во всех парах спешивающиеся всадники должны быть с левой стороны от коноводов.

По сигналу судьи все участники игры скачут в направлении столбов (флажков). Как только всадники въедут на территорию полосы спешивания, вторые номера передают поводья своим коноводам и спешиваются. Коноводы, продолжая движение вперед, вместе с заводными лошадьми объезжают справа вокруг своих столбов и вновь направляются к полосе спешивания. Как только коноводы въедут на территорию полосы спешивания, ранее спешившиеся всадники имеют право садиться на лошадей и продолжать движение к исходной линии, которая в этом случае служит финишем.

Победившей считается пара всадников, которая без ошибок выполнит условия игры и первой пересечет линию финиша. Время пересечения линии финиша определяется по последнему всаднику из каждой пары.

Для спешивания и посадки на лошадь всадники имеют право делать короткие остановки. Однако стремление к победе требует от всадников резвости движения и минимальной затраты

времени на спешивание и посадку, что возможно лишь при умении соскакивать с лошади и садиться в седло на рыси и галопе.

Достижению успеха в игре может значительно помочь коновод, который должен умело вести заводную лошадь на резвом аллюре.

Для проведения игры назначаются судья и два его помощника. Судья все время находится на исходной линии площадки. Он производит жеребьевку, выпускает всадников со старта и отмечает время их прибытия к финишу. Первый помощник судьи располагается сбоку площадки, против полосы спешивания, и следит за тем, чтобы участники игры спешивались и садились на лошадей строго в пределах полосы спешивания.

Второй помощник судьи находится на линии поворотных столбов и следит за тем, чтобы коноводы объезжали вокруг них.

За нарушение границ спешивания и посадки на лошадь всадник штрафуется 4 штрафными очками. Если коновод потеряет заводную лошадь и не сможет самостоятельно ее поймать или не объедет вокруг поворотного столба, пытаясь сократить путь, он вместе со своим напарником исключается из игры.

«Бой на эспадронах»

«Бой на эспадронах» в конном строю – групповая двусторонняя игра, дающая всадникам хорошую практику в управлении лошадью и в умении совмещать свой центр тяжести с центром тяжести лошади.

Игра, как правило, проводится между двумя командами, в каждой из которых должно быть одинаковое количество всадников, но может проводиться и между двумя всадниками (индивидуальные встречи).

Все всадники должны быть вооружены фехтовальными эспадронами и иметь маски с флажками, нагрудники и перчатки.

Фехтовальный эспадрон со стальным эластичным клинком и рукоятью со скобой или щитком служит для нанесения ударов по флажку противника. Эспадроны с железным клинком от ударов гнутся и для игры непригодны.

Маска служит для защиты головы и шеи всадника от случайных ударов эспадроном противника. В верхней части маски укрепляется флажок, изготовленный из цветной бумаги и привязанный к тонкой деревянной палочке длиной 12-15 см. Вместо флажков к маске можно прикреплять воздушные шары, которые от удара эспадроном лопаются или улетают вверх.

Нагрудник и перчатки защищают переднюю часть туловища и кисти всадника от ударов эспадроном.

Для того чтобы всадникам в ходе игры было легче отличать своих игроков от игроков команды противника, желательно, чтобы у команд были разномастные лошади (например, в одной команде все лошади рыжие, а в другой – серые или вороные и т. д.). Кроме того, команды должны отличаться по цвету флажков. Если в команде более трех человек, у каждого участника на спине и на груди должен быть порядковый номер, а у капитана команды – отличительная повязка на правом рукаве.

Седловка и снаряжение лошади произвольные или в каждом отдельном случае определяются руководителем игры.

Игра проводится на ровной прямоугольной площадке, размер которой зависит от количества участников игры и должен быть таким, чтобы не стеснять их действий.

Если с каждой стороны в игре участвуют десять человек, площадка должна быть не менее 40×75 м. Короткие стороны площадки называются исходными линиями, а длинные – боковыми линиями. Границы площадки размечаются неглубокими канавками и заливаются известью, мелом или засыпаются опилками, по углам устанавливаются флажки.

До начала игры каждый всадник должен проверить состояние своей лошади, правильность ее седловки, особое внимание обращая на то, чтобы подпруги были подтянуты достаточно туго. Всадник должен быть одет по установленной форме и иметь соответствующие отличительные знаки.

По вызову руководителя команды выезжают на исходные линии площадки, где выстраиваются в порядке номеров справа налево с интервалами 2-3 м между всадниками. Команды должны быть обращены лицом друг к другу. Затем по сигналу руководителя или старшего судьи команды рысью или галопом съезжаются к середине площадки и начинают бой. Если в каждой из встречающихся команд больше восьмидесяти человек, то во избежание скученности сходиться для боя можно не с исходных, а с боковых линий площадки.

Сначала всадники сближаются, находясь друг против друга, и ведут парный бой, т. е. всадник № 1 первой команды со всадником № 1 второй команды, всадник № 2 первой команды со всадником № 2 второй команды и т. д. Это условие необходимо соблюдать, чтобы избежать излишней скученности, которая ведет к дезорганизации игры и снижает ее ценность.

Задача боя заключается, во-первых, в том, чтобы нанести удар противнику и сбить у него флажок, укрепленный в верхней части маски, и, во-вторых, в том, чтобы, умело используя приемы защиты, предохранить свой флажок от ударов противника. Выбывшим из игры считается всадник, потерявший флажок, а также те всадники, у которых из рук будет выбит эспадрон или которые в ходе игры выйдут за пределы площадки. Всадники, победившие в парном бою своих противников, могут присоединиться к другим всадникам своей команды и вести бой вдвоем против одного, втроем против двух и т. д. Оставлять своего противника непораженным и переходить на помощь к другому всаднику своей команды не разрешается.

В ходе боя всем участникам игры запрещается: наносить эспадроном удары по лошади или по каким-либо частям тела противника, кроме флажка, укрепленного на верхней части маски, дергать или хватать за повод и другие части снаряжения лошадь противника, а также наезжать на нее грудью своей лошади.

Выбывшие из игры всадники кратчайшим путем покидают пределы площадки и выстраиваются на исходных линиях в том месте, с которого они начали схождение для боя.

Бой прекращается, когда в какой-либо из команд все всадники будут выведены из игры или по истечении установленного времени (5–10 мин.). В первом случае победившей командой считается та, которая сумела сбить флажки у всех всадников другой команды; во втором случае победа присуждается той команде, в которой к установленному времени на площадке останется больше непораженных всадников. Для выявления победителя в случае, если на площадке останется одинаковое количество всадников, по разрешению руководителя игры может быть дано дополнительное время или бой продолжается до тех пор, пока хоть один всадник не будет поражен.

По окончании боя оставшиеся на площадке всадники выстраиваются перед руководителем игры и по команде правофлангового отдают честь эспадронами (салютуют), затем, получив его разрешение, отъезжают в сторону своей команды и покидают поле.

Для ведения игры и наблюдения за результатами боя назначаются руководитель игры и несколько судей. Как правило, один

судья закрепляется за каждыми четырьмя всадниками. Если в игре участвуют более шестнадцати всадников, то кроме положенных судей назначается еще и старший судья. Судьи обязаны следить за результатами боя, удалять с площадки всадников, выбывших из игры, и не допускать нарушения правил игры закрепленными за ними игроками.

До начала боя все судьи находятся за пределами площадки, вблизи боковых линий. С началом боя они имеют право войти на площадку и находиться в том месте, откуда им удобнее следить за ходом боя, но с таким расчетом, чтобы не мешать действиям играющих. Старший судья и руководитель игры все время находятся за пределами площадки, у середины одной из боковых линий.

Для того чтобы вывести из игры всадника, потерявшего флажок, эспадрон или оказавшегося за пределами площадки, судья свистком подает сигнал, затем громко называет отличительный знак или номер игрока и приказывает ему покинуть площадку, например: «Шестой синий – с площадки». Если команды отличаются друг от друга мастями лошадей, то в качестве отличительного знака можно называть масть лошади той или иной команды.

«Седловка»

«Седловка» проводится как индивидуальная или как командная игра, требует от всадников умения быстро и умело оседлать лошадь с соблюдением всех установленных правил.

В игре могут принимать участие несколько команд или несколько всадников. По количеству участников игры на коновязь выводятся лошади и привязываются к ней с интервалом 2–2,5 м друг от друга. На расстоянии 25 м от коновязи, параллельно ей, прочерчивается исходная линия, на которой раскладываются седла и оголовья (напротив той лошади, за которой они закреплены). В 5 м позади своих седел становятся участники игры.

По сигналу руководителя игры все участники берут свои седла и оголовья, бегут с ними к коновязи, седлают лошадей и верхом возвращаются на исходную линию.

Руководитель игры находится на исходной линии, откуда следит за соблюдением условий игры и отмечает очередность возвращения всадников. После того как все всадники возвратятся на исходную линию, руководитель проверяет правильность выполненной ими седловки. Всадники не имеют права делать

какие-либо поправки в седловке до конца осмотра ее руководителем.

Победителем признается тот всадник, который оседлал лошадь с соблюдением всех установленных правил и первым возвратился на исходную линию. Если игра проводится как командная, победителем считается та команда, всадники которой первыми правильно оседлали лошадей и возвратились на исходную линию.

Лучше, если в игре участвуют всадники с закрепленными за ними лошадьми и снаряжением. Если такой возможности нет, необходимо подобрать наиболее спокойных лошадей, а каждому участнику дать возможность предварительно подогнать снаряжение.

ИГРЫ АЗИИ

Бозкаши. На территорию Афганистана еще во времена Бабура и Шейбани бозкаши привезли кочевники-тюрки, предки современных узбеков. Здесь игру переняли ираноязычные пуштуны и таджики, и сегодня в ней состязаются все афганцы-мужчины от 15 до 70 лет. Но особой любовью бозкаши по-прежнему пользуется на севере страны – в районах традиционного расселения узбекских племен.

Местные лошади – каттаганской и бадахшанской пород – невысоки ростом, но очень выносливы и проворны. Масти самые разнообразные: серая (тарак), рыжая (саманд), гнедая (джайран), светло-серая (казиль).

Для профессиональных команд лошадей готовят по специальной программе, вырабатывая у них выносливость, послушание и азарт. Ведь чувство игры у коня и всадника должно быть единым. Помимо регулярных тренировок, особое внимание уделяется рациону: люцерна, ячмень, дважды в месяц – ячменная мука, смешанная с яйцами и маслом. В качестве добавок – дыни, зимой – овечий жир. Непосредственно перед соревнованиями лошадей доводят до высшей «кондиции», гоняя на корде. Такие скакуны стоят очень дорого, и большинство игроков арендуют их у богатых владельцев.

Игроки – «чапандазы» – не только искусные всадники, но и отменные силачи и храбрецы. Далеко не каждый способен на полном скаку поднять с земли 500-килограммовую тушу (обычно

играют тушей теленка, а не козла, как более прочной на разрыв) и, прижав ее к седлу ногой, отбиваясь от соперников, в бешеной скачке умчаться к победе.

Бозкаши – яркое и захватывающее зрелище. На прямоугольной (300×500 м) травянистой или песчаной площадке в центре очерчен круг. По бокам расположились зрители – мужчины, женщины и дети. Отдельно, на возвышении под навесом, седобородые аксакалы – судьи и почетные гости. Иностранцам на бозкаши запрещены фото- и видеосъемка. По оба конца поля выстроились команды по 10 и более человек в разноцветных длиннополых рубахах. На всадниках стеганые куртки и штаны, заправленные в сапоги, голову украшает чалма или круглая шерстяная шапочка, в руке или в зубах короткая витая плеть на деревянной рукоятке. У лошадей на ногах повязаны ленты цвета команды. По сигналу рожка на середину поля выскакивает всадник и бросает в круг обезглавленную тушу. Нетерпение всадников и зрителей достигает предела. Организатор соревнований – в расшитой серебром одежде, на богато убранной белой лошади подъезжает и приветствует старейшин. С их разрешения он достает пистолет и стреляет в воздух...

С диким визгом и криками чапандазы устремляются к центру поля. Правила бозкаши довольно просты. Для победы необходимо завладеть тушей, увезти ее на свою половину поля, объехав контрольный столбик на кромке, а затем вернуться и забросить тушу в круг. Но это проделать не так просто, поэтому в игре есть своя тактика и хитрости. Сначала в схватку вступают всадники на мощных и тяжелых лошадях. Завладев тушей, они перекидывают ее своим товарищам на легких, быстроногих скакунах, одновременно защищая их от погони. Борьба ведется бескомпромиссно – в ход идут плети, толчки, тумаки. Зазевавшегося игрока могут сшибить под ноги лошадям. И хотя правила запрещают грубость по отношению к сопернику, в азарте игры ни всадники, ни зрители не способны соблюдать ограничения.

Победа присуждается той команде, которая наибольшее количество раз забросит тушу в круг. Именными призами награждаются все победители. Состязание рассчитано на 5-7 таймов по 10-15 минут каждый. Допускаются перерывы для приведения в порядок одежды и сбруи лошадей, замены туши, если она разорвана.

Травмированного всадника заменяет запасной игрок, но их количество ограничено. Лошадь, получившую увечье, также можно подменить, но тогда и соперники имеют право поменять одну из лошадей на свежую.

Хотя травмы и увечья нередки, игроков они не страшат. Ведь победа в бозкаши очень почетна. Имена чапандазов и их коней воспеваются в песнях, а дома их ждет всеобщее восхищение, отдых и праздничный стол. Первенства провинций обычно проходят весной, до наступления сильной жары, а осенью победители съезжаются на финальные игры в столицу страны Кабул, где на стадионе «Милли» собираются десятки тысяч зрителей и сотни игроков.

Аламан-байга (в Узбекистане – аламан-пойга) – один из древнейших и популярнейших видов конного спорта у казахов и узбеков. У казахов – это скачка по пересеченной местности на длинную дистанцию (5-15, а в прошлом и более 50 км), в которой важнейшую роль играет тактическое мастерство всадника. Зарождение ее связано с кочевым бытом, необходимостью подготовки лошадей к длинным переходам, а также при угоне табунов. В настоящее время проводят на ипподромах. У узбеков – скачка по степи до определённого места и обратно. Побеждает всадник, первым вернувшийся к исходному пункту. Иногда аламан-байга проходит в форме погони за всадником, которому сначала дали возможность оторваться от общей группы. Включают в программу национальных праздников и спартакиад Узбекистана.

Аркан-тартыш – перетягивание каната двумя командами всадников или двумя всадниками.

Ат жегу – казахский национальный вид конного спорта. Участники соревнуются на скорость запрягания лошади и езды на повозках до условленного финиша. В командном зачете побеждает команда, имеющая наименьшую сумму времени, показанного ее членами.

Ат-омырауластыру – казахский национальный вид конного спорта, разновидность борьбы всадников. На ровной площадке чертят круг диаметром 10-15 м, в который выезжают 2 участника соревнований и вытесняют друг друга. При этом не наносят удары спортсменам и их лошадям, а лишь толкают их грудью своего коня. Побеждает наиболее ловкий всадник, хорошо владеющий своей лошадью, умело выполняющий повороты, об-

манные движения и остающийся в конце игры один в круге. Возможны и командные соревнования.

Ат-чабыш – наиболее популярный среди киргизов вид скачек, подобный аламан-байге. Скакали обычно дети; раньше твердых правил не было. В 1952 г. они утверждены. Согласно им, проводят официальные личные и командные соревнования. К скачкам на дистанцию 5, 8, 10 и 12 км допускают лошадей 3-4 лет; на 15, 20 и 25 км – 5 лет и старше. Соревнования могут устраивать и на 30-40-50 км и более. К ним допускают особо подготовленных лошадей не моложе 5 лет.

Аударыспак – казахский национальный вид конного спорта, единоборство всадников. Задача – стащить противника с коня. Допускаются спортсмены не моложе 18 лет. Соревнования проводят в 3 весовых категориях.

Байга – скачка на средние дистанции (3, 6, 9 км) является одним из древних и популярных видов состязаний. Байга проводилась на всех праздниках и была доступна всем желающим в ней участвовать. Казахская байга устраивалась на ровной местности по замкнутому кругу. Скачки проходили на следующие дистанции: от 1,2 до 2 км – для лошадей 3-х лет **(кунан байга)**, от 2,5 до 4,8 км – для лошадей 4-х лет **(донен байга)**, от 5 до 8 км – для лошадей в возрасте 5 лет и старше **(собственно байга)**. В настоящее время ее проводят и на ипподромах.

Бой султанчиков – командная конноспортивная игра. Всадники, участвующие в ней, вооружены эспадронами и защищены фехтовальными масками, к которым сверху прикрепляют цветные (для каждой команды своего цвета) султаны или по 2 воздушных шарика на тонких бечевках. Необходимо сбить султан или проколоть воздушные шары у противника, после чего он покидает поле. Команда, в которой выбыли все всадники, проигрывает.

Джигит-жарысь – казахский национальный вид конного спорта, соревнование на скорость седловки и последующей скачки. Участники выстраиваются на старте с неоседланными лошадьми, по команде седлают их, садятся и скачут к финишу, после чего судьи проверяют седловку. Победителем признают участника, прискакавшего первым на правильно оседланной лошади.

Джигитовка. Каскад акробатических упражнений и трюков, выполняемых всадником на быстро скачущей лошади (скорость не менее 400 м/мин.). Еще в период проведения древних Олимпиад были известны скачки, в которых всадники спрыгивали на землю, бежали рядом с лошадьми и снова на скаку запрыгивали на них. Джигитовка проводится на прямом отрезке длиной 210 м и более или на цирковой арене. Спортсмен-джигит должен показать как можно больше разнообразных упражнений или многократно – один элемент. В джигитовку входят прыжки на лошадь, вертушки на ней, перемахи, соскоки, езда стоя, пролезание под шеей или животом скачущего коня, поднимание предметов с земли вплоть до монет, езда одного всадника галопом стоя на двух лошадях и прыжки на них через барьеры, групповые пирамиды. Езда рысью или падение всадника считаются поражением. Раньше в джигитовку включали стрельбу по цели, приемы рукопашного боя, т.к. она носила военно-прикладной характер. Популярна у народов Кавказа и казаков. (Более подробно смотри «Общие правила при занятиях по вольтижировке и джигитовке».)

Джимхана (джимкана) – конная игра, первоначально возникшая (по некоторым данным) в Индии. В прошлом практиковалась в коннице для развития у солдат-кавалеристов ловкости и сообразительности. В настоящее время имеет выраженный шуточный характер. Проводят в манеже или на открытой площадке с общим или раздельным стартом. На короткой дистанции участники выполняют серию более или менее сложных упражнений. Например, двигаясь рысью или галопом, они должны расседлать лошадь и ехать дальше без седла; сесть спиной вперед и в таком положении преодолеть небольшое препятствие; спешиться, взять у судьи запечатанный конверт, сесть толчком в седло, вскрыть на ходу конверт, прочитать написанное в нем задание и выполнить его. Чем разнообразнее и оригинальнее упражнения, тем оживленнее и веселее проходит игра. За каждое невыполненное задание, а также за превышение контрольного времени участников игры штрафуют. Выигрывает спортсмен, закончивший дистанцию с наименьшей суммой штрафных очков.

Джорга-салыш – бег иноходцев под всадниками.

Жорга-жарысь – казахский национальный вид конного спорта, заезды иноходью под седлом. Проводят на короткие дистанции. За третий сбой с иноходи на галоп участника исключают из соревнований.

Кокпар (кокпари – козлодрание) – борьба всадников за тушу козла (улак), одна из самых популярных конных игр у народов

Средней Азии, Казахстана и Афганистана. Проводят ее на ровной площадке размером 300×400 м. Играют 2 команды с равным числом всадников (5-10 и более). С обеих коротких сторон площадки флажками обозначают ворота. Задача состоит в том, чтобы поднять положенный на землю в центре площадки улак и завезти его в свои ворота как можно большее число раз. В полном смысле нелегко приходится в игре всадникам, потому что туша козла (без головы) весит 30-40 и даже 50-60 кг. Разрешается отнимать улак у противников, передавать и перебрасывать его своим игрокам, поднимать с земли. Запрещается поднимать лошадь на дыбы, бить с разгона грудью своей лошади других лошадей, удерживать, пугать и бить их, а также привязывать поднятый улак к себе или седлу. После того как улак завезен в ворота, игру возобновляют с центра поля. Продолжительность ее 15 мин. Если за это время команды завезут улак в свои ворота одинаковое число раз, назначают еще 15 мин. игрового времени. При повторном ничейном счете команды выделяют по одному всаднику, и в их единоборстве в течение 10 мин. решается исход игры.

Кумс алу – казахская джигитовка, поднимание с земли на полном скаку лошади небольших предметов.

Куреш – поясная борьба киргизов на лошадях с целью стащить противника с коня. Проводится на неоседланных лошадях.

Кыз куу (казах – "догони девушку") – конная игра народов Казахстана и Средней Азии, ставшая в последнее время популярной среди конников России. На прямом отрезке длиной 300-400 м перед зрителями стремительно скачет всадница, а за ней – джигит, который, начав скачку сзади на 2 корпуса лошади, пытается догнать и поцеловать девушку (в другом варианте игры – снять на скаку с ее руки шарф или платок). Доскакав до конца дистанции, всадники поворачивают назад. Теперь впереди скачет джигит, а девушка догоняет его и наказывает ударами плети. Победу в соревнованиях присуждают паре, показавшей наибольшую артистичность, ловкость, умение уверенно управлять лошадью на максимально резвой скачке. Оценивают также внешний вид: костюмы всадников, снаряжение и экстерьер лошадей.

Лисичка – конноспортивная игра. Участники, изображающие охотников, догоняют всадника-«лисичку» и снимают у него с плеча лисий хвост или заменяющий его платок. Если игра проходит в манеже в ней обычно участвуют 3 всадника, которые поочередно в течение 2-3 мин. выполняют роли 2 охотников и «лисички». Победителем считают участника, который, будучи «лисичкой», дольше других уклонялся от преследователей и не давал им снять с себя платок. Когда игру проводят в поле, группа, состоящая из нескольких охотников во главе с вожаком, сначала находит выехавшую раньше их «лисичку» по следу (мелко нарезанным кусочкам бумаги), а затем в заранее определенном месте ("районе травли") начинает охоту, как и при игре в манеже. Ее продолжительность устанавливают заранее. Определяют также пункт окончания охоты – нору, где «лисичка» укрывается от преследования.

Оодарыш – киргизская спортивная борьба на лошадях. Соревнования проводят в 4 весовых категориях. Побеждает всадник, которому удалось стащить противника с лошади или свалить его вместе с ней. Время схватки – 15 мин.

Сайыш – старинная киргизская народная конноспортивная игра, единоборство всадников, вооруженных деревянными пиками.

Тенге-лю – узбекская и туркменская разновидность джигитовки. 10-20 платков (или бумажные деньги) раскладываются на расстоянии 20 м один от другого. Всаднику нужно поднять их на полном скаку.

Тыйын-энмей – киргизский национальный вид спортивной джигитовки, во время которой с земли на полном скаку поднимают мелкие предметы, главным образом монеты.

Чавгонобози (гуибози) – таджикская национальная игра, конный вариант которой сходен с конным поло. На большом прямоугольном поле игроки клюшками (чавганами) гоняют деревянный мяч (гуй), стараясь загнать его за свою лицевую линию.

ИГРЫ ЯПОНИИ

Гонки тяжеловозов – проводятся в ноябре на острове Хоккайдо. Лошади с грузом, нередко довольно тяжелым, должны преодолеть затяжной подъем по неровной (перепаханной или зыбкой) почве. При этом учитывается не только тяжесть поклажи, но и скорость движения.

Да-кю – напоминает конный баскетбол или хоккей. Соревнуются две команды. Всадники, облаченные в одежды XVI-XVII

веков, вооружены клюшками с сетчатыми кошельками на концах. Ими участники стараются подхватить мяч и забросить его в круглое отверстие диаметром 50 см в воротах противника.

ИГРЫ АМЕРИКИ

Пато – проводится в Аргентине. Конная игра, сходная с азербайджанской сюрпапах. Первоначально вместо мяча всадники старались овладеть посаженной в кожаный мешок уткой (по-испански – пато).

Родео – игры американских ковбоев, или гаучо, как их называют в Южной Америке. Самые разнообразные и виртуозные соревнования, связанные с лошадьми и КРС (бычками). Гвоздем программы является так называемая объездка или, точнее, езда на диких или необъезженных лошадях.

В действительности лошади для родео не дикие, а, напротив, очень опытные, прекрасно знающие свое дело, и усидеть на них, перевязанных для щекотки веревкой в пахах, очень трудно даже в течение одной минуты. Высоко ценится умение точно бросать лассо на скаку, стреноженье бегущего бычка, для чего всаднику надо его догнать, спрыгнуть с лошади и связать в считанные секунды.

Трейл – это своеобразное преодоление препятствий в стиле вестерн. Все препятствия трейла происходят от натуральных, с которыми ковбой встречается, работая на ранчо (открытие и закрытие ворот корабля, переход через мост и т.д.). Препятствия на соревнованиях по трейлу делятся на обязательные и свободные. Все обязательные препятствия должны присутствовать в каждом трейл-паркуре, остальные варируются в зависимости от желания судей.

Лошадь, выступающая в трейле, должна показать работу с различными препятствиями, через или между которыми нужно пройти.

В курсе трейла могут быть использованы следующие виды заданий: проезд через ворота (необходимо их отрыть – проехать – закрыть, не отрывая руки), перенос объекта от одного маркера до другого, езда через воду, над жердями или сымитированными кустами, преодоление канавы (спуск в нее и подъем из нее не сбиваясь с аллюра, не перепрыгивая), проход по мосту, осаживание в препятствии, сайд-пасс, а также любое другое задание,

отвечающее духу и уровню соревнований. Тем не менее, запрещается использовать неестественные элементы, как например: пожарные огнетушители, водные преграды с плавающими предметами, а также животных или ненадежные опасные части препятствий, например ПВХ-трубы. Курс должен состоять минимум из 6 и максимум из 10 препятствий, за исключением случаев препятствий, не подлежащих восстановлению из-за повреждения на маршруте.

При составлении курса необходимо избегать строительства препятствий так, чтобы это давало прямое преимущество лошади большего или меньшего размеров. Также необходимо учитывать, что курс трейла составляется не для того, чтобы загнать лошадь в ловушку, а чтобы дать возможность ей показать свои способности в лучшем виде. Руки всадника не должны касаться лошади, чтобы не давать ей дополнительных команд. Лошади начисляются штрафные очки за каждую беспричинную задержку во время преодоления препятствия. Если лошадь, по мнению судьи, тратит слишком много времени на препятствии (без особенных причин), судья указывает всаднику оставить это и перейти к следующему препятствию. Один и тот же всадник может выступать на соревновании на двух и более лошадях, также одна лошадь может выходить на маршрут два и более раз под разными всадниками. Если уровень подготовки и физическое состояние лошади явно не соответствует уровню построенного маршрута, участник может быть снят с соревнований по решению судьи. Манежная работа не требуется.

В трейле оценивается поведение лошади при работе с препятствиями, с акцентом на манере прохождения, послушании всаднику и качествах движения. Предпочтение отдается лошадям, которые преодолевают препятствие со стилем и эффективностью не во вред правильности выполнения маневра. Лошадь получает дополнительные очки, когда показывает внимание и интерес к препятствию, а также выбирает самостоятельно прохождение препятствия, где это возможно, но в более сложных препятствиях охотно отвечает на команды всадника. Лошади с неестественным прохождением получают штрафные очки (например, если лошадь проходит по мосту, высоко задирая ноги и т.п.). От лошади не требуется показывать манежную езду. Тем не менее, курс должен быть разработан так, чтобы каждая лошадь показала три аллюра (шаг, джог (собранная плавная рысь)

– минимум 10 м, галоп с правой и левой ноги) где-то между и/или по препятствиям как часть маршрута. При этом качество движений и ритм учитывается при выставлении оценки за конкретное препятствие.

Рекомендуется строить курс так, чтобы расстояние между препятствиями было по крайней мере 10 метров, если позволяют размеры плаца. Для комбинации жерди (шаг)/мост /ссаживание рекомендуется меньшее расстояние.

При выезде на старт всем участникам зачисляется начальный счет в 70 очков. Впоследствии за каждое пройденное препятствие участнику начисляется оценка, а также (если есть причина) штрафные очки – вычитаются или прибавляются к стартовым 70 баллам. Прохождение каждого препятствия может принести участнику оценку от -1,5 до +1,5 (-1,5 – неудовлетворительно, -1 – очень плохо, -0,5 – плохо, 0 – правильно, +0,5 – хорошо, +1 – очень хорошо, +1,5 – отлично). Оценки за прохождение препятствия ставятся независимо от штрафных очков (например, лошадь может красиво пройти препятствие, но, задев его (положительная оценка за препятствие и штраф за удар по нему) или наоборот, пройти чисто, но неестественно задирая ноги над жердями (отрицательная оценка и никакого штрафа)).

КОННЫЕ ИГРЫ ГОРЦЕВ КАВКАЗА

Черноморское побережье Кавказа на рубеже XVIII-XIX столетий было заселено адыго-абхазской группой народов (черкесами). Они вели кочевой образ жизни в силу междоусобиц и постоянных военных стычек с колонизаторами.

В этот период времени в районе Саше (впоследствии Сочи) жила в междуречье рек Хоста и Шахе этническая община адыгов – убыхи. Их называли «кавказскими спартанцами», как самый воинственный народ на Кавказе.

Наибольшую ценность для этого полностью исчезнувшего с лица Земли народа представляла хорошая лошадь и надежное оружие.

Какие же кони были у кавказских воинов?

Магистр ветеринарных наук П.Г. Алтухов описывает горских (черкесских) лошадей как животных роста среднего или несколько ниже с пропорциональной, сухой, прямой, реже горбоносой головой, широкой грудью, круглым задом, сухими и правильными ногами, крепкими копытами. Он отмечает их силу, резвость, энергию, цепкость на горах, осторожность и поразительную способность ориентироваться на местности, редкое обоняние и слух, выносливость, неприхотливость к корму, преданность хозяину.

Русский разведчик барон Ф.Ф. Торнау в своих воспоминаниях так рассказывает о черкесских конниках: «Кабардинцы, сапсуги и вообще все небольшие закубанские общества, принадлежащие к черкесскому племени, составляют лучшую конницу, какую мне приходилось видеть... Свою лошадь он (черкес) бережет пуще глаза. Она выезжена на уздечке, которой совершенно повинуется, она спокойна, смирна, привыкает к ездоку как собака, идет на его зов и переносит неимоверные труды. Добрая черкесская лошадь не боится ни огня, ни воды. Шпор черкесы не знают и погоняют лошадь тоненькой плетью, имеющей на конце кусок кожи в виде лопаточки для того, чтобы не делать боли лошади, а пугать ее хлопаньем, так как, по мнению черкесов, боль, причиняемая лошади шпорами или тяжелой нагайкой, употребляемой калмыками и донскими казаками, утомляет ее совершенно без нужды... Для набегов горцы подготовляли своих лошадей, как для призовой скачки, переставали их кормить сеном, гоняли под попонами, купали по нескольку раз в день. На приготовленных таким образом лошадях они пробегали потом неимоверные расстояния. Однажды братья Карамурзины с десятью товарищами сделали в продолжение четырнадцати часов более ста шестидесяти верст. Абреки, решавшиеся на подобные дела, были люди, известные своей храбростью и лихим наездничеством: казаки их знали и сильно опасались... Бывало, сотня или две линейных казаков смело бросались в шашки и врезались во вдвое сильнейшую неприятельскую толпу, но случалось, что те же сотни не решались атаковать холодным оружием несколько десятков абреков и стреляли в них издали, зная, что в рукопашном бою их жизнь можно купить лишь дорогой ценой. Окружив абреков, казаки истребляли их до последнего человека, да и сами абреки не просили пощады. Видя отрезанными все пути к спасению, они убивали своих лошадей, за их телами залегали с винтовкою на присошке и отстреливались, пока было возможно, выпустив последний заряд, ломали ружья и шашки и встречали смерть с кинжалом в руках, зная, что с этим оружием их нельзя схватить живыми».

Где же они брали своих лошадей?

К концу XVIII века большое значение приобрели конные заводы, принадлежавшие кавказским князьям и богатым старшинам. По сведениям С.М. Броневского многие из них поставляли лошадей различным адыгейским народам и даже полкам русской регулярной кавалерии. Каждый завод имел особое тавро, которым клеймил своих лошадей. За подделку его виновные подвергались суровому наказанию. Для улучшения конского поголовья владельцы покупали в Турции арабских жеребцов. Особой известностью пользовались темиргоевские лошади, которые продавались не только на Кавказе, но и вывозились во внутренние районы России.

У адыгов все семейные торжества и празднества проходили с играми и состязаниями, направленными на воспитание у молодежи силы, быстроты, выносливости, ловкости, на выработку волевых качеств, т.к. лучшей чертой мужчины в адыгском обществе была отвага. «Все девицы ценили доблесть больше богатства... и песни, которые все слушали с таким наслаждением, были посвящены прославлению доблести», – так характеризовал шапсугов Джеймс Белл в дневнике 1837-1839 гг.

Табу де Мариньи, близко ознакомившись с жизнью шапсугов и натухайцев, отмечая «... их крайнюю любовь к независимости, воинственность, которую ничто не может укротить...», отдавая должное уважение нравственному поведению адыгов в защите своей земли, писал: «Привыкшие с самого нежного возраста к суровой закалке тела, к пользованию оружием и управлению лошадью, они не знают другой славы, кроме победы над врагом, и другого позора, кроме отступления перед неприятелем...». Поэтому неудивительно, что в основе всех праздничных, свадебных состязаний молодежи, как и в основе боя или поединка, лежал риск – иногда смертельный.

Начинались соревнования после сбора гостей с упражнений в стрельбе. По словам Джона Лангворта, прожившего год среди черкесов, чтобы доказать талант хорошего стрелка, молодые люди упражнялись в стрельбе на большое расстояние, а также вели стрельбу на полном скаку, сбивая на землю шапку, причем искусство состояло в том, чтобы моментально выхватить ружье, висящее за спиной в фетровом чехле; то же самое упражнение проделывалось и с пистолетом. Этим же автором отмечается, что причерноморские адыги поворачивались в седле с величайшей легкостью и, подобно парфянам, стреляли назад на полном скаку, что было важно для всадника, уходящего от преследования, когда использовались скоростные качества скакуна и личное умение стрелять в цель.

Для наездников устанавливалась деревянная мишень на шесте, доска примерно сорок на сорок сантиметров с нарисованной черной точкой посередине прибивалась на полуметровой высоте. Соревнующаяся молодежь стреляла в черную точку на полном скаку лошади. Для самых уверенных в себе юношей была игра, когда всадник на полном скаку простреливал трепетавший в поднятой руке девушки платочек...

На свадьбу адыги украшали своих коней красными попонами, отделанными серебряными и стеклянными бусинами, гирлянды бус и лент укрепляли вокруг шеи коня, на уздечке. Грудь коня украшала кожаная лента с богатой серебряной отделкой, таким же был и подхвостник. Мужчины-всадники были одеты в черкески с прекрасными, отделанными золотом, серебром и драгоценными камнями кинжалами. «В глазах черкеса богатство олицетворяет только оружие и лошади», – писал Ф.Д. де Монпере.

Следующим по яркости были соревнования в джигитовке, они обязательно проводились на любой свадьбе. По большей части с земли поднимались специально разложенные для этой цели различные предметы. Иногда их для большей сложности помещали в небольшие ямки или на спичечные коробки. Коробок должен был остаться неподвижен.

Джон Лангворт в 1839 году отмечал, что адыги, держась за переднюю луку седла, «могут перегнуться почти под брюхо своего скакуна и на полном карьере поднять все, что угодно, с земли».

Джигитовка проводилась почти без призов, с целью развлечь гостей.

Широкое распространение имела **борьба всадников ударами грудью коня**. В игре участвовали три всадника, вначале сражалась одна пара, потом победитель должен был сразиться с ожидавшим своей очереди третьим. Одержавший верх всадник награждался из рук хозяина часами, кинжалом или пистолетом.

Борьба грудью коня имела большое значение в боевой обстановке, и приемы эти тщательно отрабатывались заранее. Умелый боец опрокидывал соперника вместе с конем.

В обеденный перерыв или во время танцев проводилась **игра со знаменем**, длившаяся иногда по два часа. Состязание проводилось на дистанции не более полукилометра под руководством кого-либо из старших. Старшему по первой игре вручали простое белое знамя, в каждом заезде участвовало только по два всадника. Если младший скачущий догонял старшего – тот беспрепятственно отдавал ему знамя. Игра проводилась полуфиналами до выявления одного лучшего всадника, который получал знамя как приз.

Другая **игра с полотняным свадебным флагом** велась всем коллективом: нужно было показать свое умение догнать всадника со знаменем и отобрать его. В конце игры от знамени не оставалось ни клочка. Сведения об этой игре причерноморских адыгов находим у А. Фонвилля: «...Мы с особенным интересом следили за скакавшими, которые с необыкновенной ловкостью и грацией управляли на всем скаку своими маленькими, живыми и чрезвычайно красивыми лошадками. Особенно ловкие эволюции вызывали целый гром рукоплесканий присутствующих. Во время этой джигитовки всадники время от времени стреляли в воздух, так что в продолжение целого дня слышна была беспрерывная пальба».

Очень похоже происходила борьба из-за **«фундучного» флага** (сделанного из орехов). В этой игре можно было ускакать дальше от торжества, спасти флаг, а затем вручить его как дань уважения кому-либо из стариков, либо забросить во двор к любимой девушке.

Во время игр чья-нибудь лошадь могла разбиться насмерть, и, по традиции, все гости и хозяева сбрасывались на новую лошадь кто чем может (деньгами, овцой, козой), пока не наберется нужная сумма.

Следующая игра – **«война палками»**, в ней участвовала только молодежь с заранее заготовленными ореховыми палками. Часть игроков боролась в пешем строю. По правилам этой игры ни один пеший не имел права бить палками по коню, хватать за уздечку; того, кто бил коня, штрафовали. Удары приходились по всадникам, их били по ногам, спине и голове.

В этой обрядовой игре редко всадники обходились без травм, но ушибы и синяки, получаемые участниками, были лучшими доказательствами их мужества и воли. В народе говорили: «Кому не страшно в день такой игры, тот не убоится и битвы».

К закрытию свадьбы, ближе к вечеру, проводилась **борьба всадников за кожу**. В ожидании этой забавы все всадники не покидали двор хозяев торжества, ожидая, когда выбросят кожу. В этой игре состязание шло между группами всадников из разных аулов, каждый всадник жаждал отстоять честь своего аула.

Выбрасываемую кожу (баранью, козлиную или телячью) не разрезали, снимая с животного целиком, потом ее выворачивали для скользкости в руках, а иногда смазывали жиром. По поручению хозяина его родственник забирался высоко на дерево, подразнив немного конных всадников обманными движениями, бросал ее вниз. Были случаи, когда преднамеренно выбирали всадника с явно неудачной лошадью и бросали кожу ему, чтобы повеселиться. Другие всадники, подождав, пока он немного пройдет, включались в игру, догоняли его и забирали кожу. Дальше шла отчаянная схватка за кожу между представителями разных аулов. В борьбе за овладение кожей участники преодолевали препятствия, порой проделывали значительное расстояние. Иногда переплывали реку, но стремление завладеть трофеем было так велико, что это их не останавливало.

Овладевший трофеем мог поступить с ним по своему усмотрению: принести домой как предмет доказательства мужества, но чаще кожа дарилась пожилому человеку, встреченному на дороге, как символ уважения. Сам же победитель довольствовался славой, которую он принес своему аулу, отстояв его честь в схватке.

Самым популярным соревнованием у адыгов были **«скачки на приз»**. «Скачки на лошадях и танцы составляют главные способы времяпровождения у черкесов», – свидетельствовал И.Ф. Бларамберг. Скачки, проводимые во время семейных торжеств, говорили о больших возможностях хозяина дома; только наиболее состоятельные шапсугские семьи могли их проводить. Проведение скачек на свадьбе считалось честью для устроителя и для присутствующих гостей. Будущий устроитель, оповещая о свадьбе, говорил и о скачках, для которых даже объявляли отдельный день.

Сохранились сведения о местах расположения, дистанциях и форме полей в некоторых аулах. Обычно дистанция была 5-8 километров. Судей выбирали из числа старейшин, количество которых составляло по традиции нечетное число (3, 5, 7). Судьи решали вопрос о присуждении и распределении призов.

Скакали в основном мальчики с 12 до 16 лет, можно было выступать на своей лошади или попросить коня у хозяев, державших много лошадей.

Для уменьшения нагрузки на лошадь наездники снимали с себя лишнюю одежду и оставались в одних ноговицах и рубашках. Призы присуждались первым трем наездникам, пришедшим к финишу. В первой половине девятнадцатого века, по свидетельству Карла Коха, у причерноморских адыгов призами могли быть «лошадь, оружие, бык, а также рабы». Джон Лангворт пишет, что у шапсугов «прекрасным обычаем рыцарства является участие молодых людей в скачке за призом, находящимся в руках прекрасной мадемуазели и представляющим собой разукрашенную кобуру для пистолета, произведение ее нежных пальчиков».

Вручение призов проводилось очень торжественно. Устроитель торжества в присутствии собравшихся сам лично вручал призы. Наездником, выигравшим первый приз, восторгалась публика, он становился героем. Отныне его имя знала вся округа. Запоминали не только имя героя, но и его скакуна. «Героя дня хвалят, девушки теснятся к нему, и какой-то певец импровизирует в его честь песню», – читаем мы у Карла Коха. Лошадь, выигравшую первый приз, немедленно уводили в конюшню, чтобы ее не сглазили, а ту, которая выиграла второй приз, водили на виду у народа. Последнему всаднику давали в насмешку какой-то шуточный приз.

Убыхи не имели письменности и сами не оставили абсолютно никаких сведений, лишь один автор Баграт Шинкуба, основываясь на рассказах последних очевидцев, поведал нам историю исчезнувшего народа. Вот что он пишет о конной жизни этих людей: «Вся жизнь убыхов проходила рядом с лошадьми. Даже самый бедный человек если пускался в путь, то обязательно на коне. Пир ли, тризна ли, дело ли какое позвало – выезжали верхом или на повозках. Невест возили в фаэтонах, запряженных шестерками одномастных коней. Рождался в семье мальчик, растили жеребца, чтобы мальчик рос наездником. Перед умершим или погибшим горцем ставили его коня, увешенного оружием хозяина и плакали... Предки говорили: в жилах лошади течет человечья кровь».

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПРИ ЗАНЯТИЯХ ПО ВОЛЬТИЖИРОВКЕ И ДЖИГИТОВКЕ

Вольтижировочная лошадь

Выбор лошади для вольтижировки и джигитовки, отвечающей современным требованиям, представляет известные трудности.

При отборе для вольтижировки следует отдавать предпочтение лошадям не моложе пяти лет, с хорошо выраженной верховостью.

Наиболее желательны мерины и спокойные жеребцы, кобылы бывают часто щекотливы. Высота (рост) вольтижировочной лошади 145–155 см, для детей 110–130 см. По экстерьеру к лошади предъявляют следующие требования: широкая грудь, широкая, достаточно длинная спина, хорошо выраженная поясница, длинная шея и красивая голова, правильные, достаточно широко поставленные невысокие конечности, обеспечивающие устойчивость лошади на ходу. Лошадь должна обладать четкой, нетряской рысью (короткие, прямые пута не рекомендуются) и спокойным настильным галопом. Сила, спокойный характер, отсутствие пугливости и добронравность – необходимые качества лошади для вольтижа. Хорошо подготовленная вольтижировочная лошадь должна двигаться отчетливым ровным шагом, рысью и галопом, останавливаться и начинать движение по команде тренера, спокойно относиться к приближению всадника и упражнениям на спине.

Лошадь необходимо приучить «держать корду», т. е. двигаться по кругу радиусом, равным длине корды, не заваливаясь внутрь и не уклоняясь наружу. В дальнейшем желательно приучить лошадь ходить по кругу без корды.

Эксплуатация вольтижировочной лошади

Следует помнить, что физическая нагрузка вольтижировочной лошади значительна. Неестественное движение по кругу, а также прыжки и различные движения вольтижера, выводящие лошадь из равновесия и требующие дополнительного напряжения мускулатуры, довольно утомительны. Поэтому на каждую учебную группу лучше иметь две лошади, чередуя их в процессе занятий. Непрерывный реприз движения не должен превышать 10–15 кругов, после чего лошади необходимо дать отдых, шагая с ней в течение 1–2 минут в обратную сторону.

Подготовка лошади для джигитовки заключается в приучении ее достаточно энергично, но равномерно двигаться различными аллюрами (чаще всего галопом), не уклоняясь от прямого пути при исполнении всадником различных упражнений. Практически это достигается тренировкой за вожаком, ведущим лошадь на длинном поводу.

Место проведения занятий

В теплое время года занятия по вольтижировке следует проводить на открытой, ровной, достаточно плотной (нежесткой и нерыхлой) площадке размером 20×25 м. Желательно покрыть площадку слоем песка толщиной 5–7 см, а травяной покров удалить, так как на нем может поскользнуться всадник или лошадь.

Перед каждым занятием площадка поливается водой с таким расчетом, чтобы вода впиталась в грунт и не создавала скользких мест. В стороне устанавливают 1–2 скамейки для отдыха спортсменов. Если проводятся соревнования, то следует позаботиться о местах и для зрителей. Круг, по которому ходит лошадь, должен иметь диаметр 13–15 м.

Размеры закрытого помещения для вольтижировки (манеж) такие же, как и для открытой площадки. Грунт в закрытом манеже с естественным основанием предварительно разрыхляют, увлажняют и уплотняют, после чего сверху насыпают смесь песка с опилками или торфом толщиной 10–15 см, пропорция 3:7.

В помещениях с жестким полом (цемент, асфальт, кирпич) создают эластичное покрытие из хорошо перемешанной, укатанной и залитой смолой или битумом глины толщиной 20–30 см. Затем на это покрытие насыпают смесь песка с опилками или торфом.

Занятия и соревнования по джигитовке проводят обычно на прямой, ровной грунтовой дорожке длиной до 400 м. В непосредственной близости от места джигитовки не должно быть изгородей, столбов и других мешающих предметов.

При упражнении на деревянной лошади применяется гимнастический мостик, покрытый сверху рифленой резиной (ковриком).

При выполнении прыжков через одну или нескольких лошадей нужен рессорный трамплин.

Конское снаряжение

Существует два типа седел для вольтижировки – обычное и так называемый гурт, или трок.

При седловке под вольтижировочное седло подкладывают войлочный потник (по размерам седла), а во время соревнований цветной вольтрап. К гурту иногда может быть пристегнут чепрак, напоминающий по форме верхнюю подушку обычного вольтижировочного седла, изготовленный из плотного войлока и покрытый сверху кожей мездрой вверх. К чепраку крепят две задние ручки и подхвостник.

Для посыла лошади желательно иметь бич-шамбарьер, для изготовления которого с успехом может быть использовано удилище длиной около 2,5 м с бечевой (батон) из сыромятной кожи длиной 2 м 75 см. Тесмяная корда (лонжа) длиной 8–10 м дополняет конское снаряжение для вольтижировки.

Для соревновательных или показательных выступлений желательно надевать на лошадь парадное снаряжение: султан из перьев, волос или синтетических волокон, цвет которого следует подбирать под масть лошади, соответствующего цвета чепрак и бинты на ноги лошади.

Джигитовку лучше проводить на казачьем седле, хотя джигитовать с успехом можно и на строевом седле, необходим лишь специальный ремень (скашовка), соединяющий стремена.

ВОЛЬТИЖИРОВКА

Все, даже самые сложные, комбинации в вольтижировке составляются из элементарных приемов.

Упражнения на макете

Обучение следует начинать с изучения стойки возле макета, затем отрабатывать координацию движений при отталкивании от трамплина и опускании в седло.

Прыжок в седло с места

Исходное положение – стоя на трамплине с левой стороны лицом к макету, ноги вместе, носки чуть развернуты.

Левой рукой взяться за гриву на середине шеи макета, а правую руку положить на передний край вольтижировочного седла, сделать неглубокое приседание, оттолкнуться и выйти в упор на прямые руки. Затем перенести правую ногу через круп макета и

плавно опуститься в седло. Поясница прогнута, ноги прямые, носки оттянуты.

Прыжки с места могут быть и с правой стороны макета.

Прыжок в седло с маха

Исходное положение – стоя вполоборота к макету, на уровне его головы, ноги вместе, носки чуть развернуты, левой рукой держаться за гриву на середине шеи макета.

Сделать шаг вперед, оттолкнуться обеими ногами от трамплина, перенести правую ногу через круп макета и, сжимая колени, плавно сесть в седло ближе к его передней части. При прыжке левой рукой подтягиваться к макету, а правой упираться в седло. Прыжок с маха можно выполнить и с правой стороны.

Остальные упражнения на макете аналогичны упражнениям на лошади.

Упражнения на лошади

Как правило, лошадь движется против хода часовой стрелки, но может быть и обратное движение.

Подход к лошади

Четким шагом подойти к кордовому (справа) и, зафиксировав стойку, подбежать вдоль корды к лошади. Руки опущены, ладони разжаты, голова повернута в сторону лошади. К корде не прислоняться, но и не отставать более чем на шаг.

Рядом с лошадью бежать на носках в темп и в ногу с лошадью.

Пробежав несколько темпов, взяться хватом сверху за петли (ручки) вольтижировочного седла.

Плечи прямо, перпендикулярно движению лошади, ноги несколько впереди, на уровне передних ног лошади (или на уровне задних ног лошади, если спортсмен держится за петли), левый локоть развернуть наружу, грудь повернуть по ходу движения лошади, правым подплечьем и локтем опереться о седло.

Хваты – способ держания ручек и петель вольтижировочного седла (гурта) в зависимости от особенностей выполняемого упражнения.

По мере совершенствования техники выполняются более сложные хваты. *Хват снизу, разный хват* – одной рукой в хвате сверху, а другой в хвате снизу, *скрестный* – за левую ручку (петлю) держаться правой рукой, а за правую ручку (петлю) левой рукой, *односторонние* (внутренний или наружный) – левой

рукой держаться за переднюю ручку седла, а правой за заднюю (или наоборот).

Толчки (вскакивание на лошадь)

Исходное положение – бег рядом с лошадью, руками держаться за ручки седла (петли гурта) хватом сверху.

Пробежав несколько шагов (на галопе – несколько скачков), в момент, когда лошадь ставит на землю переднюю ногу, сделать обеими ногами резкий толчок о землю несколько в сторону от опорной ноги лошади, но не отставая от нее.

Используя инерцию, полученную в результате движения лошади, выйти в упор на прямые руки.

В момент, когда колено левой ноги коснется седла (при вольтижировке на гурте – бока лошади), перенести правую ногу через круп лошади и, сжимая колени, плавно опуститься в седло. Поясница прогнута, ноги прямые, носки оттянуты.

Можно делать толчки из исходного положения сед слева, при этом спортсмен как бы скользит вниз, подавая ноги вперед (ноги вместе). Когда лошадь ставит на землю левую переднюю ногу, выполнить толчок, как описано выше.

При беге рядом с лошадью и толчках вольтижер обычно делает следующие ошибки:

- во время бега отстает от лошади, отчего после толчка опускается не в седло, а на круп лошади;
- при беге рядом с лошадью подает вперед левое плечо, при этом лишается упора на правый локоть и не может правильно сесть на лошадь;
- бежит слишком близко к лошади и при отталкивании задевает за седло;
- при толчке отталкивается ногами неодновременно, в результате прыжок недостаточно мощный;
- после толчка не притягивается руками, отстает от лошади и садится на круп;
- запаздывает с выпрямлением рук при выходе в упор после толчка, в итоге «карабкается» на лошадь.

Сед в седло, а при вольтижировке на гурте на спину лошади совершается как можно мягче, без толчка. Ногами от тазобедренных суставов опуститься вперед-вниз (под углом 30–45°). Руками опираться о ручки или петли седла.

Сед верхом. После толчка или после других упражнений.

Держась руками за ручки (петли) седла, перенести правую (левую) ногу через круп лошади и, сжимая колени, плавно опуститься в седло. Корпус прямо, без напряжения, поясница прогнута, плечи развернуты и естественно опущены, голова прямо, подбородок несколько приподнят, взгляд обращен вперед (между ушами лошади).

Сед верхом лицом к крупу лошади:

а) после толчка сделать поворот корпусом вправо и, сильным взмахом перенеся левую ногу через круп лошади, сесть лицом к крупу; во время поворота в темпе последовательно отпустить ручки седла;

б) оттолкнувшись от земли, повернуться влево на 180°; одновременно сильным махом левой ноги вверх перенести ее через круп лошади и сесть в седло лицом к крупу; ручки седла отпускаются в процессе поворота последовательно – сначала левая, а затем правая.

Сед слева. После толчка выйти в упор на прямые руки, повернуть корпус влево и сесть в седло, ноги вместе, носки оттянуты, плечи развернуты и параллельны плечам лошади. Однако подавать правое плечо чрезмерно назад не следует, так как боковая качка будет выбивать из седла.

Сед справа. После толчка выйти в упор на прямые руки, повернуться вправо, перенести соединенные вместе ноги через круп лошади. Остальное как и при седе слева.

Из положения сед справа (слева) можно перейти в сед верхом лицом вперед. Энергично наклониться вперед и, опираясь на руки, перенести левую (правую) ногу через круп лошади и сесть в седло или, отклонив корпус назад, перенести прямую левую (правую) ногу через шею лошади и опуститься в седло.

При отработке седа спортсмен вначале держится за ручки седла, а по мере развития баланса постепенно отпускает ручки седла и держит руки свободно. Занятия проводятся последовательно на шагу, рыси и галопе.

Перемахи (переносы) ног

Слегка отклониться назад, ногу (ноги) после небольшого замаха энергично подать вперед-вверх и перенести на другую сторону лошади.

Ручки седла при этом отпускаются поочередно, и, как только нога (ноги) перенесена, хват возобновляется.

Круги над седлом (на 360°) могут выполняться двумя и одной ногой.

Энергично, но равномерно и плавно перенести прямые, с оттянутыми носками ноги (ногу) через шею и круп лошади (или наоборот). Руками поочередно пропустить ноги и вновь перейти в хват. Корпус всадника по возможности перпендикулярен спине лошади.

«Ножницы» могут быть исполнены на прямых или полусогнутых руках и с опорой плечом.

Взявшись обеими руками за ручки седла, послать корпус вперед и, наклонившись внутрь, сделать замах прямыми ногами назад и вверх в темп движения лошади, скрестить их, переменить хват и сесть в седло лицом к крупу.

«Ножницы» в обратную сторону выполняются примерно таким же приемом (на гурте без чепрака спортсмен опирается руками о круп лошади).

Обучение «ножницам» следует начинать на макете, а в дальнейшем на лошади на шагу, рыси и галопе.

При исполнении упражнения «ножницы» могут быть следующие ошибки: упражнение выполняется вяло и нерешительно, недостаточно высок взмах ногами кверху. Вначале надо упражняться делать только взмах ногами, не скрещивая их, плечи наклонять вперед и вниз, а седалище и корпус отделять от седла возможно выше, прогибаясь в пояснице.

Соскоки

Существуют следующие виды соскоков: с перемахом ноги через круп или шею лошади, прогнувшись, соскок назад ноги врозь, углом, с поворотом на 360°, переворотом боком, переворотом через голову.

Соскок с перемахом ноги через круп лошади из седа верхом лицом вперед. Держась руками за передние ручки седла, наклониться вперед, перенести прямую правую (левую) ногу через круп лошади, соединить ноги и, направляя их вперед и несколько наружу, соскочить.

Соскок с перемахом ноги через шею лошади из седа верхом. Удерживаясь правой рукой за заднюю петлю седла, отклониться назад, быстро поднять прямую с оттянутым носком правую ногу и перенести ее через шею лошади. При этом левой рукой, пропуская ногу, перехватить ручку седла. Затем перенести

правую руку на правую ручку седла хватом сверху, соединить ноги и соскочить с лошади.

Соскок прогнувшись из седа верхом. Держась за ручки седла, наклониться вперед-внутрь, выйти в упор на прямые руки, сделать мах ногами назад-вверх, соединить их вместе, прогнуться и, относя ноги в сторону, отпустить ручки седла и приземлиться лицом по ходу лошади.

Соскок назад из седа верхом лицом к крупу лошади. Опереться обеими руками о круп лошади, оттолкнуться от него, прогнуться и соскочить с лошади.

Соскок углом. После толчка повернуть корпус вправо, складываясь под углом 80-90° (с вытянутыми ногами), пройти седло боком и соскочить на правую сторону лицом по ходу движения лошади.

Соскок с поворотом на 360°. Начало соскока выполнять так же, как соскок углом; после этого опереться левой рукой о круп и, продолжая поворот, соскочить лицом вперед по ходу движения лошади.

Соскок переворотом боком из стойки ногами вверх. Наклонить туловище вперед и в сторону, согнуться, перевернуться боком и соскочить.

Соскок переворотом через голову из седа ноги врозь. Отклониться на круп лошади, сложиться, рывком поднять соединенные ноги вверх (на себя), опереться ладонями о круп лошади за своими плечами, перевернуться через голову и соскочить прогнувшись.

При выполнении соскоков вольтижер может допускать следующие ошибки:

- недостаточно отклоняет корпус вперед (назад) и не может перенести ногу через круп (шею) лошади;
- при переносе ноги сгибает ее в колене и задевает седло (круп, шею лошади);
- взмах ноги делает не от паха, а от колена;
- недостаточно энергично отталкивается руками, задерживает руки на ручках (петлях) седла;
- не координирует движения рук, ног и корпуса.

Стойки

В вольтижировке могут быть стойки: в седле на ногах, ногами вверх на плече, на голове, на груди, на лопатках. Во все стойки спортсмен может выходить после толчков, упоров, седов.

Стойка в седле на ногах. После толчка с земли встать в седле на колени, выпрямить ноги, отпустить ручки седла, поставить руки на пояс или вытянуть их в стороны.

Хорошо подготовленный спортсмен может встать в седло сразу, разбежавшись и сильно оттолкнувшись от земли.

Стойка на плече. Плечом упереться в седло (в круп лошади): руками, согнутыми в локтях, держаться за ручки (петли) седла, прогнуться, ноги прямые, носки оттянуты.

Стойка на голове. Головой упереться в седло (круп лошади), руки согнуть в локтях и держаться за ручки (петли) седла.

Стойка на груди. Грудью опереться о седло, руками, согнутыми в локтях, держаться за одну ручку седла.

Стойка на лопатках. Опереться о седло лопатками, плечами и шеей; руками, согнутыми в локтях, держаться за петлю и ручку седла односторонним хватом, плечи вдоль седла.

Правила по конному спорту предусматривают следующие общие требования к стойкам: стойки выполняются махом или силой, согнувшись или прогнувшись. Статическое положение должно выдерживаться в течение не менее четырех темпов движения лошади. При выполнении стойки любым способом упор можно делать лишь после того, как будут оторваны от седла таз или колено (из упора на колене). В стойке туловище прогнуто (за исключением стойки на лопатках, где оно должно быть прямым), ноги вместе, носки вытянуты.

«Вертушки» (повороты кругом). Поворот выполняется быстро, без задержки, в темп движения лошади.

«Вертушка» на колене из упора на колене. Сделать резкое движение вытянутой ногой вверх – в сторону; отпуская ручки, повернуться на колене на 180° и, разгибая опорную ногу, плавно сесть в седло.

«Вертушка» на бедре. Выйти после толчка в сед справа (слева) и быстро сделать на бедре поворот через левое или правое плечо на 360° (замкнутый круг), отклоняя при этом туловище назад и внутрь (или наружу), быстро освободить руки и соскочить по ходу движения лошади.

Приземление, как завершающий этап комбинации, должно быть легкое, непринужденное и выполнено в темп с лошадью. После соскока легко приземлиться на носки в полуприседе. Пятки оторвать от земли, но держать их вместе. Носки слегка развернуты, колени разведены, руки вытянуты вперед (или в сторо-

ну), голова прямо. Такое положение выдержать примерно в течение 3 секунд, после чего встать прямо и четко выйти из круга.

Кувырки

Кувырок в два приема на лошади, идущей без корды, из седа верхом.

Опираясь на ручки седла (хватом снизу), взмахнуть ногами назад-вверх и встать коленями на круп лошади, руки согнуты в локтях, правое плечо на шее лошади.

С третьим темпом галопа перевернуться через голову по направлению движения лошади, приземлиться на носки, ноги плотно вместе.

При изучении кувырка не нужно торопиться с приземлением, вначале лучше разгибать ноги, пропуская несколько махов галопа.

Кувырок в один темп на лошади, идущей без корды, из седа верхом, ручки держать обратным хватом.

В третьем темпе галопа быстро нагнуться вперед, согнуть руки, упираясь правым плечом в основание шеи лошади, перевернуться через голову вперед, соединить ноги вместе и приземлиться на носки.

Кувырок боковой на лошади, идущей без корды, из седа справа.

Выполняется, как и два предыдущих кувырка.

Кувырок задний на лошади, идущей без корды, из седа справа.

Лечь в седле спиной перпендикулярно направлению движения головой внутрь круга, держаться левой рукой за правую ручку седла, правая рука ладонью на крупе лошади, вплотную к боку спортсмена. В темп с лошадью, когда опускается ее левая передняя нога, сложиться и перевернуться через голову внутрь круга, приземлиться на носки.

Задний прыжок «Рентц» – по имени известного циркового артиста Роберта Рентца.

Двигаясь рядом с лошадью, оттолкнуться от земли и выйти в упор на прямые руки; продолжая движение, выйти в стойку на кистях, резко отводя соединенные ноги назад, прогибаясь и подтягиваясь ближе к шее лошади.

После стойки не следует торопиться переходить в сед верхом, выдержать стойку не менее четырех темпов движения лошади.

Передний прыжок на лошади, идущей без корды

Двигаясь рядом с лошадью, оттолкнуться от земли левой ногой, быстро вынести правую ногу как можно выше через шею лошади спереди, тяжесть тела передать на правую руку, которая одновременно с отталкиванием выпрямляется в локте.

Этот прыжок может быть выполнен и без помощи руки, при этом вольтижер может бежать рядом с лошадью, отстав от нее и догоняя, срезая путь дугой или прямо.

Ошибки, встречающиеся при переднем прыжке: при длительном беге рядом с лошадью (более 3–4 шагов) вольтижер устает и у него не хватает сил для прыжка; опаздывая с отталкиванием от земли, вольтижер отстает от лошади, и прыжок становится затруднительным или вообще невозможным; отталкиваясь далеко от лошади (в сторону), трудно выпрямить правую руку и принять на нее тяжесть тела.

Передний прыжок в сед справа исполняется как и передний прыжок, но перебрасываются через шею обе ноги, соединенные вместе. Голову при этом прыжке следует держать прямо, а плечи перпендикулярно направлению движения лошади.

Вольтижировка с барьерами

Вольтижировочные упражнения можно соединить с прыжками через барьеры, что делает их более интересными и сложными.

Устанавливать барьер следует до приближения лошади не менее чем за 1/4 круга.

С барьерами могут исполняться прыжки на лошадь, толчки, кувырки.

Существуют специальные приемы «пропускать» барьер, представляющий собой задержанный толчок. Вольтижер, держась за ручки седла, при подходе к барьеру подтягивается на руках, удерживая свое тело на весу, и переносит ноги через барьер.

Искусство вольтижировки требует, чтобы прыжок спортсмена через барьер совпадал с моментом отталкивания для прыжка через барьер лошади.

Произвольные упражнения

Правильно составленные произвольные упражнения характеризуются разнообразностью логически связанных между собой и отражающих индивидуальные способности спортсмена элементов.

Принципы составления произвольных упражнений

1. Равномерно чередовать статические элементы с динамическими. Такое построение комбинации выгодно и композиционно и обеспечивает экономное расходование сил благодаря правильному чередованию напряжений и расслаблений спортсмена.
2. Использовать всю длину лошади (спину, поясницу, круп).
3. Соединять элементы и части комбинаций четкими и пластичными переходами, не растягивать упражнения по времени.

Сальто

Во время показательных выступлений очень эффектны прыжки вольтижеров через одну или несколько лошадей. Прыжки эти обычно выполняются передним сальто с разбега.

Поскольку для выполнения сальто требуется сильный толчок ногами и в момент приземления ноги испытывают повышенную нагрузку, к разучиванию сальто можно приступать только тогда, когда хорошо укреплены мышцы и связки ног. То есть к сальто через лошадей можно допускать только хорошо физически развитых спортсменов, освоивших технику акробатических прыжков.

Разучивание прыжка следует начинать с разучивания ***сальто вперед в группировке.*** Это сальто может выполняться тремя различными способами: с махом руками из-за головы вверх-вперед; с махом руками снизу вверх и дальнейшим круговым движением их сверху-вперед; с махом руками снизу назад-вверх.

Первый способ применяется при выполнении ***сальто с места.*** Сальто разучивается только после овладения кувырками в группировке и переворотами вперед. Вначале разучивать со страховкой.

Переднее сальто с разбега следует выполнять после овладения техникой выполнения сальто с места.

Для прыжка через лошадей более целесообразен способ с махом руками снизу назад-вверх.

После отработки уверенного выполнения переднего сальто с разбега можно переходить к исполнению этого прыжка сначала через одну, а затем и через две лошади. Прыгать следует при помощи трамплина.

Во время показательных выступлений можно демонстрировать самые разнообразные гимнастические упражнения на движущейся лошади: со скакалкой, с обручем, различные пирамиды.

Пирамиды являются красивым спортивным зрелищем и находят себе широкое применение на различных конноспортивных праздниках.

Малые ворота – шесть исполнителей.

Стенка – семь исполнителей.

Большой орел – четыре исполнителя.

ДЖИГИТОВКА

Спортивная джигитовка представляет собой гимнастические упражнения на скачущей по прямому направлению лошади. В более широком понимании джигитовкой считается скачка, во время которой джигит демонстрирует свою ловкость, смелость, отвагу, высокое мастерство владения лошадью.

Несмотря на некоторое сходство с вольтижировкой, спортивная джигитовка имеет свою ярко выраженную специфику.

Джигитуют на лошади, скачущей широким галопом по прямой ровной дорожке общей протяженностью 360 м и шириной не менее 10 м. Преобладают силовые упражнения.

Все обязательные упражнения по спортивной джигитовке подразделяются по сложности на три группы.

К упражнениям первой группы трудности отнесены: толчок с посадкой в седло, езда стоя.

Упражнения второй группы трудности включают: толчок в один темп с хватом за переднюю или заднюю луку (темповка), «ножницы», поднимание предметов (колец) с земли с одной стороны.

В упражнения третьей группы трудности входят: уральская «вертушка», уральский толчок, стойка на плечах (хватом с одной стороны), поднимание колец в шахматном порядке, толчки в темпе через двух лошадей.

Кроме обязательных упражнений в программу соревнований по джигитовке или во время показательных выступлений может включаться произвольная джигитовка. Разнообразие произвольных упражнений всецело зависит от изобретательности и инициативы джигита, причем они должны подчиняться общим законам композиции.

В произвольную джигитовку обычно входят: скачка «о двуконь» с пересадкой с одного коня на другого, «качели», скачка стоя сзади на двух конях, пирамиды, упражнения на перекладине между скачущими всадниками.

Толчок с посадкой в седло. Упражнение надо начинать с обучения подтягиванию на руках, держась за переднюю луку. Вначале это можно проделывать сходя с лошади, а затем постепенно «скидываясь» с седла (на месте, на шагу и т. д.).

Первый способ – взяться правой рукой за переднюю луку, а левой, не выпуская поводьев, за гриву лошади, чуть выше холки. Затем, опираясь на руки и левой ногой в стремя, повернуться в седле полуоборотом вправо, перенести правую ногу через круп лошади, высвободить левую ногу из стремени и подвиснуть сбоку лошади. При этом правым локтем упереться в подушку седла и несколько подобрать ноги.

Одновременно с опусканием лошадью левой передней ноги оттолкнуться о землю несколько впереди и в сторону от передних ног лошади. Левой рукой притянуться за гриву, а правой выйти в упор на луку седла и, перенося правую ногу через круп лошади, сесть в седло Второй способ – бросить стремя, перенести правую ногу через шею или круп лошади, левой рукой захватить гриву, правой опереться о переднюю луку седла, повиснуть сбоку лошади и в дальнейшем действовать, как описано в первом способе.

При толчке с посадкой в седло джигит может держаться за переднюю луку и обеими руками. В этом случае левая рука захватывает луку снизу, а правая несколько сверху, придерживая левую.

Езда стоя

1. Отстегивается скашовка, и стремена перебрасываются через седло накрест – правое на левую, а левое на правую сторону седла. Встать в седле, опираясь на стремена и держась за ремень, прикрепленный к передней части седла.

2. Стремена перебрасываются через седло накрест, левое стремя вставляется в правое и поворачивается в нем (получается в виде замка), для большей безопасности путлища стягиваются скашовкой. Пропустить ступни между путлищами и подушкой седла и встать на согнутых в коленях ногах. Когда лошадь пойдет галопом, выпрямить ноги. Можно придерживаться при этом за ремень, укрепленный на передней луке седла.

После скачки стоя опускаться в седло следует осторожно. Лошадь приостанавливать, постепенно натягивая поводья.

3. Пересесть на круп лошади и встать на ноги непосредственно за задней лукой, слегка опираясь ногами о лавочки седла.

Толчок в один темп с хватом за переднюю луку из седа верхом. Держась за луку, перенести ногу через шею или круп лошади и перейти в вис на руках.

Оттолкнуться о землю, сделать толчок на другую сторону. Самая активная роль в этом упражнении отводится рукам джигита.

Толчки повторяются несколько раз в темп движения лошади.

На строевом седле, на котором джигиту не мешает высокая задняя лука, толчки можно проводить прогнувшись.

Толчок в один темп с хватом за заднюю луку. Эти толчки можно выполнять прогнувшись через круп лошади.

Уральская «вертушка» из седа верхом. Перейти любым способом в вис с левой стороны седла, сделать толчок и перенести обе ноги на правую сторону, повернуться на 180°, перенести правую ногу через шею лошади и сесть около передней луки седла, спиной к голове лошади.

В дальнейшем, продолжая поворот, перенести левую ногу через шею лошади, развернуться, подвиснуть и снова сделать толчок.

Уральские толчки из седа верхом. На галопе бросить стремя, перенести правую ногу через переднюю луку и лечь на спину поперек седла. Держась правой рукой за переднюю, а левой за заднюю луку, перевернуться через спину назад, сделать толчок о землю и возвратиться в исходное положение.

Стойка из седа верхом

Первый способ – на галопе бросить стремена и сесть возможно ближе к задней луке, руками взяться за переднюю подпругу или за путлище, ближе к седлу, сделать мах прямыми но-

гами вверх и соединить их, левым плечом опереться о шею лошади ближе к передней луке.

Второй способ – сесть на круп лошади и перейти в стойку, опираясь правым плечом о седло.

Третий способ – сесть на шею лошади лицом к крупу, захватить заднюю подпругу или путлище, выйти в стойку, опираясь левым плечом о седло.

Четвертый способ — перекинуть правую ногу через переднюю луку, взяться левой рукой за заднюю, а правой за переднюю луку и опуститься головой вниз на правый бок седла на вытянутые руки. Ноги вместе.

Поднимание с земли предметов (колец) из седа верхом

Для этого приема более плотно должны быть подтянуты подпруги и правильно пригнана скашовка. Нагибание с седла (скашивание – скидывание) делают в обе стороны.

Чтобы правильно нагнуться с седла, необходимо сначала как бы предупредить коня о предстоящем действии – привстав на стремена, едва заметным наклоном подать туловище вправо, одновременно надеть глубже (в «калошу») левое стремя, чтобы оно не соскользнуло с ноги. Носок левой ноги поднять вверх и отвернуть в сторону. Затем можно наклоняться к земле, постепенно плавно отклоняя туловище назад-вниз.

Чтобы поднять с земли предмет, всадник, склонившись, разворачивает плечи, взмахом правой руки схватывает предмет и, быстро вскинувшись, садится в седло.

При нагибании полезно не выпускать поводья из левой руки, а только отдать их, чтобы лошадь могла свободно вытянуть шею.

«Ножницы» можно выполнить на прямых руках, на руках, согнутых в локтевом суставе, и опираясь о шею лошади плечом.

После замаха ногами джигит опирается руками о седло, делает мах ногами вверх, соединяет их, делает резкий поворот тазом, а затем и всем туловищем, скрещивает ноги, разводит их и садится на лошадь лицом к крупу. При обратных «ножницах» джигит, выполняя упражнение, возвращается в обычный сед верхом.

Толчки в темп через двух лошадей, связанных поводьями и двигающихся рядом. Верхом в седле, вторая лошадь рядом, поводья обеих лошадей связаны. Толчки обычно начинают сидя на лошади, идущей с левой стороны.

Хватом сверху захватить переднюю луку (на казачьем седле в обхват обеими руками), перенести правую ногу через шею (круп) лошади и после короткого подвисания, сделав толчок о землю, перекинуться на противоположную сторону другой лошади (направо). В процессе толчка перехватиться руками за переднюю луку правой лошади, сделать вновь толчок и опуститься в седло на одну из лошадей или вновь сделать толчок с левой стороны.

Национальные виды джигитовки

К национальным видам джигитовки следует отнести кумисалу – казахская джигитовка, сущность которой заключается в том, что джигит на полном ходу, быстро наклонившись, поднимает с земли один за другим небольшие предметы (обычно монеты), расположенные на определенном расстоянии друг от друга. В некоторых случаях, чтобы усложнить упражнение, на монету насыпают небольшую кучку земли или песка.

В Киргизии издавна бытует джигитовка, носящая название тыйын-энмей – доставание монеты: джигит на скаку должен достать рукой монету, положенную в ямку глубиной 1,5–2 см.

Грузинская джигитовка – джирити. С давних пор в Грузии искусные всадники, умевшие на карьере вскочить на коня и соскочить с коня, подхватить с земли шапку, метко стрелять с коня в цель, пользовались в народе заслуженным уважением.

Одним из видов джирити является похищение подарка, неизменный атрибут праздников и торжеств. На площади вырывают канаву, рядом с ней сооружают помост, на который кладется или вешается подарок. Участник должен на коне перескочить канаву и одновременно схватить подарок с помоста.

Групповая джигитовка

«*Качели*». Выполняется двумя джигитами примерно равного веса и роста из стойки лицом к лицу у стремени по обеим сторонам стоящей лошади.

Джигиты вставляют левые ноги в стремена, отталкиваются от земли и поднимаются в стремени. Удерживаясь руками за седло, всадники пропускают правые ноги между ног один другому и плавно опускаются в седло. Сидеть следует плотно, левая нога каждого всадника должна достаточно сильно упираться в стре-

мя. Во время проскачки перед зрителями джигиты откидываются назад.

Езда стоя на двух лошадях. Исполняют три всадника.

Лошади для этой джигитовки должны быть приучены скакать вплотную друг к другу.

Исходное положение – два всадника верхом на лошадях, третий сидит на крупе, чаще на левом коне.

С началом движения лошадей шагом джигит, сидящий на крупе, становится ногами на круп лошади (на корточки), потом выпрямляется и, держась за плечи всадников, ставит правую ногу на круп правой лошади. Пройдя мимо зрителей (трибун), джигит переходит на левого коня и садится верхом на его круп.

Езда стоя за всадником. Исполняется, как и предыдущее упражнение, но на одной лошади.

Толчки в один темп на лошади с всадником. Исполняют два всадника. Один всадник сидит верхом в седле, второй на крупе лошади.

Джигит, сидящий сзади, захватывает правой рукой пояс, а левой левую руку (у локтя) сидящего в седле всадника (можно захватывать за пояс левой рукой, а правой за заднюю луку), переносит правую ногу через круп лошади, соскакивает вперед и в сторону, делая толчок, и вновь выходит в сед на крупе. При этом необходимо как можно больше опираться на правую руку, чтобы не столкнуть с седла всадника.

Подвижная перекладина. Два скачущих рядом всадника держат на плечах металлическую перекладину (тонкую трубку), а третий выполняет на ней различные гимнастические упражнения. Концы перекладины, чтобы они не резали плечи всадников и их удобнее было держать, обматывают мягкой материей.

Оборот вокруг корпуса. Для выполнения этого приема потник седла оборудуется двумя ручками (одну из них крепят с правой стороны на нижней части потника спереди, а вторую – на нижней задней части потника с левой стороны) и кожаной петлей, свободно скользящей вокруг корпуса лошади по средней подушечной подпруге.

Джигит переносит левую ногу через круп или шею лошади и переходит на правую сторону седла лицом внутрь манежа. Упираясь правым коленом в седло, вставляет левую ступню в скользящую петлю, наклоняется вперед и опускается головой вниз. Левой рукой захватывает ручку с левой стороны седла.

Подтягиваясь руками, последовательно за левое путлище, скашовку и правое путлище, джигит пролезает под лошадью. Ноги удерживаются скользящей петлей. Заканчивая оборот, джигит правую руку переносит на переднюю луку седла, левой рукой захватывает заднюю луку, вставляет правую ногу в стремя, освобождает левую ногу из скользящей петли и садится в седло.

В настоящее время в конном спорте достигнуты такие высокие результаты, что дальнейший прогресс без совершенствования самого всадника, улучшения его физического развития вряд ли возможен. Это диктует необходимость популяризации вольтижировки и джигитовки, как своеобразной гимнастики конника во всех конноспортивных организациях страны.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Конные игры – веселые состязания спортивного характера. Они требуют наряду с хорошей общей подготовкой лошади и всадника ловкости, находчивости, умения быстро ориентироваться. Для спортсмена, особенно начинающего, это важное дополнение к основной подготовке по конному спорту. Они дают импульс к развитию чувства соревновательной борьбы.

В рамках официальных соревнований по конному спорту игры «разряжают» обстановку и являются для зрителей интересной и увлекательной, часто юмористической «прокладкой».

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. **Алексеенко В.Г., Левина А.М., Роберт Н.С.** и др. Юный конник. – М.: Изд-во «Физкультура и спорт», 1971, 117 с.
2. **Барминцев Ю.Н.** Коннозаводство и конный спорт. – М.: Колос, 1972, 319 с.
3. **Гуревич Д.Я.** Справочник по конному спорту и коневодству. – М.: ЗАО Изд-во «Центрполиграф», 2000, 325 с.
4. **Ревоненко В.** Коневодство и конные игры горцев Кавказа (современный регион города Сочи) в XVIII – XIX веках // Коневодство и конный спорт, № 2, 2007. – С. 9-13.
5. **Рогалев Г., Роге О.** Вольтижировка и джигитовка. – М.: Изд-во «Физкультура и спорт», 1972, 39 с.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ ... 3
История конных игр ... 4
Значение конноспортивных игр ... 5
Правила проведения ... 6
Игры Европы ... 7
Игры Азии ... 37
Игры Японии ... 43
Игры Америки ... 44
Конные игры горцев Кавказа ... 46
Общие правила при занятиях по вольтижировке и джигитовке ... 53
Вольтижировка ... 55
Джигитовка ... 65
ЗАКЛЮЧЕНИЕ ... 71
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК ... 71

План 2008, поз. 43

Редактор Пастушкова В. М.

Компьютерная обработка Шалимова О. И.

Корректор Мальцева В. А.

Приказ № 186 от 14.09.1999 г. Сдано в производство 20.06.2008 г.
Бумага офсетная Формат 60×84 $^1/_{16}$ Гарнитура Arial Ризограф
Усл. печ. л. 4,5 Тираж 150 Заказ 66 "С" № 43

Издательско-полиграфический отдел
ФГОУ ВПО МГАВМиБ им. К.И. Скрябина

109472, Москва, ул. Академика Скрябина, 23